

COLECCIONISMO
EL JUEGO MÁS CARO DEL MUNDO
¡Te morirás de envidia!

¡CONCURSAZO!
REGALAMOS 30 Wii ZAPPER



VERSIÓN 2.0 Nº 183
FEBRERO 2008 • 2,95 €
CANARIAS: 3,10 €
GRUPO ZETA



WWW.REVISTAXTREME.COM

SUPERJUEGOS xtreme

...ATION 3 + XBOX 360 + WII + PS2 + NINTENDO DS + PSP + GBA + RETRO

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE

¡LO HEMOS PROBADO!
ROCK BAND
Paraíso melenudo

NO MORE HEROES
El juego más punk de Wii

Especial Retro
¡MÁS VETUSTOS QUE NUNCA!
- Double Dragon
- Laser-Discs
- Prehistoric Isle
- Snatcher
- Alexey Pajitnov

SÚPER DESCUENTO
5€
EN ESTOS JUEGOS
- DEVIL MAY CRY 4 / PS3
- THE CLUB / PS3
- DONKEY KONG JET RACE / WII
- KINGDOM UNDER FIRE: C.O.D. / XBOX 360
- SOCOM: TACTICAL STRIKE / PSP


LOST ODYSSEY - ARMY OF TWO - FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS - LOS MEJORES FINAL BOSSES...

INTRO

GRUPO ZETA

Fundador: Antonio Asensio Pizarro

Presidente Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah

Consejeros: Josep María Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García
Secretario: José Ramón Franco **Vicesecretario:** Enrique Valverde
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso
Comité Editorial: Miguel Ángel Liso, Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés
Director de Área de Revistas y Ocio: José Luis García
Director de Área de Prensa: Román de Vicente
Director de Área de Administración y Finanzas: Conrado Carnal
Director de Área de Servicios Corporativos: Román Merino
Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director de Área de Distribución: Vicente Leal
Directora de Área de Promociones y Marketing: Marta Ariño
Director de Área de Libros: Faustino Linares
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitórica

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Diego Areso
Redactores Jefe: Bruno Sol y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
Maquetación: José Luis López (Jefe de Sección), Francisco J. Caballero
Colaboradores: Lázaro Fernández, Miguel Ángel Sánchez, Raúl Barrantes, David Catalina, Nacho Vigalondo, Miguel Vallejo, Noel Ceballos, Ignacio Selgas, Gloria Langreo, Omar Álvarez.
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez

Dirección:
C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Adjunta a Gerencia de Revistas: Ángela Martín
Directora de Marketing: María Moro
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Francisco Andrés (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad)
C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dtor. de Publicidad en Cataluña), Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo)
C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º. 41004 Sevilla. Tel: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52, Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Marian Garrido (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Tel.: 981 57 17 15
Aragón: Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortes, 37. 50005 Zaragoza Tel: 976 70 04 00
Castilla La Mancha: Andrés Honrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edif. Centro 02001 Albacete Tel: 967 52 42 43
Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.schrader@ga.burda.com **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. vwright@lga.com **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. robert@hfgaut **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Tuine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 eva.tuine@igalondon.co.uk **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. l.axe@axmedia.be **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. ilimitada@ilimitadapub.com **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 publihel@hellasnet.g **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Sódersten. Tel. 46 8 457 89 07. Karin.sodersten@interdeco.se **USA:** L.G.A New York. Dawn ERICKSON. Tel. 1 212 767 65 73 derickson@hfmus.com **CANADA.** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 heidisarazen@hotmail.com **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 09 99 ivanmontanari@hotmail.com **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 Marzban@mediascope.com **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid.
Impresión y Encuadernación: AEKDAD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,7, Pol. Ind. Cam Ballarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91.

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana:
Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal: B. 17209-92 · Printed in Spain
Superjuegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



DISEÑO ORIGINAL: UGO A. SÁNCHEZ



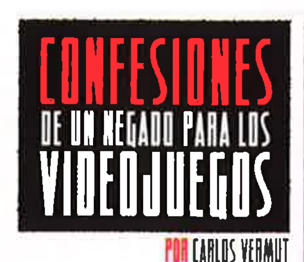
BLACK BLOOD

«*Pero cómo*», oigo decir a algunos, al mismo ritmo al que afilan los cuchillos de carnicero y empapan en brea las antorchas. «*Con lo que ha defendido* **Xtreme** *la edición íntegra de los videojuegos, ¿y ahora nos vienen con una portada dedicada a un juego censurado?*». Bueno, dejad que nos expliquemos.

La portada de este número de **Xtreme** ha sido peliaguda. Desde el principio sabíamos que el juego, tanto en nuestro país como en el resto de territorios PAL, iba a ser editado con una modificación que convierte la sangre roja de la versión NTSC en sangre negra. Aunque sobre el papel nos oponíamos a dar cancha a un juego que nos llega mutilado, nuestra devoción por **Suda 51** nos empujó a darle una segunda oportunidad.

Y cambiamos de idea. Si bien es cierto que nos entristece la decisión de que la sangre sea negra como el alquitrán, hay dos motivos que nos animan a apoyar ***No More Heroes***. El primero es que ha sido una labor de suavizado de la violencia supervisada y aprobada por **Suda 51**, y que va afectar tanto a Europa como a Japón, país poco dado a cortarse con los contenidos conflictivos. Más que una labor de censura se trata de dos versiones del mismo juego, y esta vez hemos tenido la mala fortuna de recibir la parte mimosona.

El segundo motivo es que, como explicamos en el reportaje, si bien el nivel de agresividad se ve diluido, no se trata de un juego en el que la recompensa consista en la violencia, tal y como sucedía en ***Manhunt 2***, sino que es un elemento más de la acción. Acción que sigue presentándose grotesca, desviada, contundente y espectacular. Los logros de ***No More Heroes***, ya lo veréis, van más allá del color de la sangre, y una vez más os invitamos a que opinéis por vosotros mismos. Nosotros ya lo hemos hecho. _JOHN TONES



ESTE FINDE ME HE ROTO UN DEDO INTENTANDO UN PUNTEO IMPOSIBLE CON EL GUITAR HERO 3. NADIE ME DIJO QUE PARA SER JEVI NO BASTABA CON LLEVAR UNAS J. JAYBER. EN FIN. COMO NO VOY A PODER PRESENTAR LA SECCIÓN LE HE PEDIDO A UNA AMIGA QUE LO HAGA POR MÍ.





SUMARIO



#183
FEBRERO
2008

¿Quieres saber cómo será el juego más sorprendente de este año? Pues no te pierdas el reportaje que le dedicamos en este número. También le damos un repaso al juego musical que más se está haciendo de rogar, Rock Band. Y atención al Especial Retro, veinte páginas que destilan esencia a glorioso pasado.

REPORTAJE
ROCK BAND
PÁG. 24

REPORTAJE
NO MORE HEROES
PÁG. 18

xtreme

SI QUIERES ESTAR A LA ÚLTIMA, CONSULTA
www.revistaxtreme.com

LA MÁQUINA DEL TIEMPO

6 FUTURO: HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL
102 PASADO: COMBAT SCHOOL

8 NOTICIAS

LÍNEA ALTERNA

14 GAMMA 256

REPORTAJES

18 NO MORE HEROES
24 ROCKBAND
28 LA CONSPIRACIÓN BOURNE
30 FINAL BOSSES: ESTA SERÁ MI ÚLTIMA BATALLA...

SUPERNUEVO

36 LOST ODYSSEY / XBOX 360
38 CONDEMNED 2 / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
40 TUROK / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
41 ADVANCE WARS: DARK CONFLICT / NINTENDO DS
42 UNREAL TOURNAMENT 3 / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
43 METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS + / PSP
44 ARMY OF TWO / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
46 DARK SECTOR / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
48 BULLY: SCHOLLARSHIP EDITION / WII / XBOX 360
49 FIRE EMBLEM RADIANT DAWN / WII
49 BATTALION WARS / WII

ANÁLISIS

50 DEVIL MAY CRY 4 / XBOX 360 / PLAYSTATION 3
53 NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS / WII
54 THE CLUB / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
56 SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3 / PLAYSTATION 2
59 GHOST SQUAD / WII
59 MX VX ATV: UNTAMED / PS3 / PLAYSTATION 2 / PSP / XBOX 360
60 KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM / XBOX 360
61 PES 2008 / PSP
62 FIFA STREET 3 / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
64 FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS / NINTENDO DS
66 WORLD SERIES POKER 2008 / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
66 CONFLICT DENIED OPS / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
67 DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3 / WII
68 NAMCO MUSEUM DS / NINTENDO DS
69 CODED ARMS CONTAGION / PSP
69 DONKEY KONG JET RACE / WII
70 MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS / NINTENDO DS
71 OMEGA FIVE / XBOX 360
72 10 SOBRE 10: SNATCHER / PC ENGINE SUPER-CD ROM / MEGA CD

79 RETRO

TRY AGAIN

104 BLACK / XBOX / PLAYSTATION 2


xtreme



HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL

Más de uno pensaría en el clímax final de la película *Hellboy* cuando jugó a *God of War* un año después. Al fin y al cabo, tanto la conclusión del film de **Guillermo del Toro** como las andanzas de Kratos remitían a un mismo concepto: los dioses pueden y han de ser doblegados a mamporros. Dado el éxito de *GOW*, a nadie le extraña que *Hellboy* inaugure franquicia lúdica (olvidemos el injugable *Asylum Seeker* para **PSone**) abiertamente inspirada en la mecánica de acción en tercera persona típica de *God of War*. Con escenarios como Túnez o Japón, ***The Science of Evil*** contará con las voces de los protagonistas del film y la asesoría de **Guillermo del Toro**. Cuidado con los puños pétreos.

CES 2008
ELECTRÓNICA LOCA EN CANTIDADES OBSCENAS

EL PASADO MES DE ENERO LAS VEGAS SE CONVIRTIÓ EN LA CIUDAD DE LA ELECTRÓNICA DURANTE UNOS DÍAS. NO ÍBAMOS A PERDÉRNOSLO.

El **CES** es una feria de electrónica como solo los americanos pueden hacerla: desmesuradamente grande. Y aprovechando que **Sony** presentaba algunos juegos en exclusiva, allí que nos fuimos para cambiar durante unas horas las hipnóticas luces de los casinos por una ingente muestra de tecnología de consumo que entre el 8 y el 11 de enero invadió por completo el Centro de Convenciones de Las Vegas (y, de paso, algún que otro hotel cercano).

En lo que a videojuegos se refiere, la verdad es que encontramos un buen puñado de cosas curiosas. Desde pantallones para peceros con alto poder adquisitivo a dispositivos MIDI para tocar *Guitar Hero* con guitarras reales, adaptadores GPS para convertir la **PSP** en un navegador, inminentes canales de televisión para el **Xbox Live** europeo, o accesorios para que nuestros cuerpos sientan cada disparo de *shooters* como *Call of Duty*. Esto es un no parar...



EXPLORANDO Go! Explore, el navegador GPS para PSP ya tiene fecha y precios. Saldrá en primavera y habrá varios packs: desde el básico con adaptador GPS y UMD por 120€ al completo con PSP y kit para el coche por 229€.

IPTV. Así se llamará el canal de televisión por pago de XBL. Aterrizará primero en Gran Bretaña, y el contenido se basará en el de BT Vision, el servicio de televisión de BT (British Telecom).

¡MONITORAZOS! Así lucían algunos de los monitores tamaño absurdo que nos encontramos en CES. El de abajo, el Alienware Curved Monitor, impresionaba especialmente: cuatro proyectores DLP en su interior, una gigantesca pantalla curva, y un precio sin determinar aún. Pero seguro que tan grande como él.

65% más de espacio dedicado a juegos que en 2007.

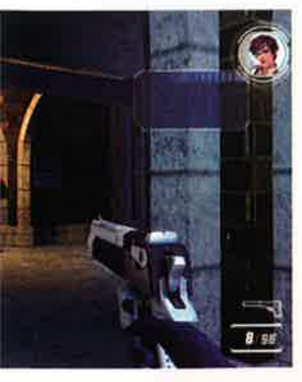
¡GUITARRAS! Vale, lo reconozco, la carpa de Gibson pudo conmigo ¿No veis todos esos guitarrones ahí para ser probados hasta la extenuación? Documentándome para el Rock Band... ejem.

MÁS GUITARRAS. Ediface, de la compañía Soundtech, es un cacharrito que promete la posibilidad de usar guitarras reales como controladores para Guitar Hero o Rock Band. Deseandito estamos poder catarlo...

THE AGENCY

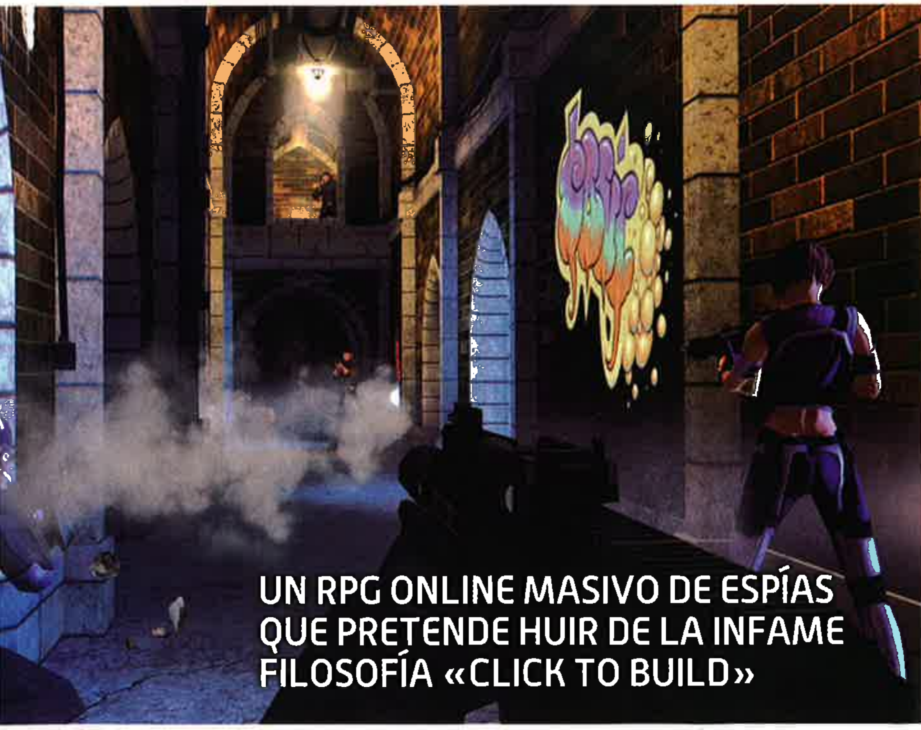
SONY ONLINE ENTERTAINMENT PLANTEA UN RPG MASIVO EN CONSOLA CON UNA TEMÁTICA POCO COMÚN: ESPÍAS DE FANTASÍA.

VARIEDAD The Agency incluirá misiones muy variadas, incluyendo algunas de conducción (similares a las de Crackdown).



Y que nadie se llame a engaño: nosotros somos tan escépticos como el que más con eso de los juegos de rol masivos en consola. Suponemos que es algo natural, teniendo en cuenta cómo el género (por considerarlo así) se ha hecho fuerte en **PC**, asumiendo como parte de su idiosincrasia el control a base de ratón y una tendencia a la multitarea que sin él es complicada. No obstante, la idea con ***The Agency*** -a cuya presentación acudimos a Las Vegas- es llevar los MMO a un terreno más *mainstream*, mucho más alejado de tablas de habilidades y listados de ingredientes y más cerquita de los juegos de acción más convencionales y asimilables.

El camino elegido es hacer un juego de espías, y **Sony** tiene la muy sana intención de ofrecer con ***The Agency*** todo lo que caracteriza tradicionalmente al género: el *glamour*, los *gadgets*, los coches, los martinis, los genios malvados, las intrigas... Habrá dos facciones principales a elegir: los Unite y los Paragon, elegantones unos, rudos y pragmáticos los otros. Y las características principales del personaje creado por el jugador dependerán del disfraz que lleve: así, se podrán conseguir trajes distintos que ofrecerán nuevas especializaciones (infiltración, francotirador...). Pero lo más interesante *a priori* es que los jugadores no coleccionarán objetos, sino operativos: científicos, distribuidores, ayudantes, etc... que darán apoyo al personaje y que, además, se desarrollarán en tiempo real, esté uno jugando o no. Mala pinta no tiene, la verdad.



UN RPG ONLINE MASIVO DE ESPÍAS QUE PRETENDE HUIR DE LA INFAME FILOSOFÍA «CLICK TO BUILD»



LO QUE EN OTROS JUEGOS SE LLAMA NIVEL... AQUÍ ES UN RANKING Y UNA REPUTACIÓN DENTRO DE LA AGENCIA DE ESPIONAJE



5 DETALLES QUE NOS GUSTAN DE *THE AGENCY*

1. RELAX. The Agency pretende no obligar a los jugadores a invertir media vida para avanzar.

2. OPERATIVOS. Se construyen o consiguen en tiempo real: si tarda una semana, son siete días reales, se juegue o no. Son ayudantes del jugador sobre el terreno, y se pueden crear agencias entre amigos para combinarlos.

3. ACCIÓN. La mecánica del juego parece, digamos, muy shooter. Y puede pasarse de 1ª a 3ª persona a voluntad.

2. SOLITARIOS. El juego promete proteger al jugador solitario: hay un cuerpo principal de misiones que se puede jugar en solitario. Eso sí, las mejores recompensas se obtendrán trabajando en equipo.

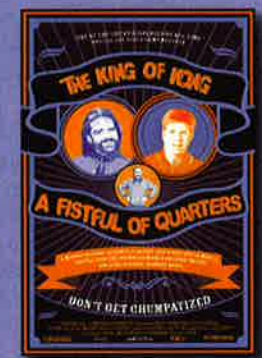
3. CLASES ABIERTAS Elegir una profesión no es una decisión inamovible: cada nuevo traje o disfraz te brindará nuevas habilidades.



BREVES

POR UN PUÑADO DE CUARTOS

Una historia triste con remedio feliz: *The King of Kong - A Fistful of Quarters*, el documental que narra el asalto de Steve Wiebe al record mundial de *Donkey Kong* de Billy Mitchel (una celebridad *geek*, quien consiguió un partida perfecta de *Pac-Man* en 1999) ha aguantado muy poco en los cines americanos, jamás llegará a los nuestros, pero ya ha salido en DVD. ¡Buscad!



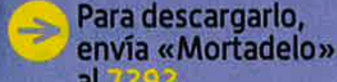
LA FUERZA Y SUS MOTORES

Poco a poco se van desvelando detalles del cada vez más anticipado *The Force Unleashed*. Lo último, que el juego contará con tres, no uno ni dos, sino tres motores para gestionar su física: Havok para los objetos, Euphoria para la IA de los enemigos afectados por la Fuerza y DMM para las sustancias de los diferentes objetos. Y hala, medio mundo vertiendo en tierra. ¿Con razón?



MORTADELO EN EL MÓVIL

Ya estarás al tanto de la nueva película de los eternos personajes de Ibáñez, *Mortadelo y Filemón: Misión: Salvar la Tierra*, ¿verdad? Bueno, siguiendo la también eterna costumbre, los agentes de la T.I.A. contarán con videojuego paralelo a la peli... ¡para móvil! Compartirá título y trama, con Botijola como el villano, viajes en el tiempo y demás cachivaches.



Para descargarlo, envía «Mortadelo» al 7292



THE ZONE
POR IGNACIO SELGAS

UNA REVOLUCIÓN IMPREVISTA

Johnny Chung Lee es un norteamericano que vive y estudia en Filadelfia. Viste camisas de manga corta, tiene algo de sobrepeso, le peina su madre y usa unas gafas redonditas que sólo se pondría alguien bueno, alguien inofensivo. Sin embargo, este graduado en el *Human-Computer Interaction Institute* con pinta de jugador de *Dragones & Mazmorras* le ha partido la cara a una de las compañías más importantes del mundo: **Chung Lee** ha humillado a **Nintendo**.

Cuando la última consola de **Nintendo** no era más que un embrión que habitaba notas de prensa, su nombre no era **Wii**, sino **Revolution**: su novedoso interfaz, el wiimote, iba a revolucionar esta industria. El tiempo ha pasado y la **Wii** es ya una realidad palpable que ha cosechado gran éxito comercial. Sin embargo, muchos sentimos que la tan cacareada revolución no ha llegado todavía. Es muy posible que **Nintendo** no haya necesitado nunca revolucionar nada para obtener pingües beneficios: simplemente debía vender esa promesa, esa idea. Los engranajes de esta industria colosal sólo giran cuando los lubrica una buena cantidad de dinero. Las ideas son secundarias.

El wiimote es un dispositivo extraordinario hasta ahora muy poco aprovechado. Ha tenido que ser alguien externo a la industria quien hiciese públicas sus posibilidades. Desde su página Web (*http://www.cs.cmu.edu/~johnny/*) y a través de *YouTube*, **Lee** ha enseñado al mundo cómo cualquiera puede convertir su wiimote en una ventana al futuro: fijando el dispositivo sobre el televisor y utilizando componentes básicos de electrónica (cinta adhesiva reflectante y LEDs) Lee ha construido pantallas táctiles en el aire (sí, como las de *Minority Report*) y ha creado en su televisor una «ilusión realista de espacio y profundidad» que reacciona a sus movimientos frente a la pantalla como lo haría cualquier objeto en la realidad. Una simple inversión emisor-receptor que abre un enorme abanico de posibilidades para el diseño de juegos. ¿Querrá **Nintendo** aprovecharlas?



BÁSICO Al final de lo que se trata es de pelear mejor y más rápido que el eterno rival.

DRAGON BALL Z: BURST LIMIT

SON GOKU Y COMPAÑÍA COMBATIRÁN UNA VEZ MÁS EN BUSCA DE SUS LÍMITES EN CONSOLAS DE NUEVA GENERACIÓN



Dragonball es la franquicia más exitosa y codiciada en su traslación del manga y el anime al videojuego, con varios millones de unidades vendidos de todos los juegos lanzados hasta la fecha. Así, no extrañará a nadie que **Namco Bandai** tenga avanzado el desarrollo de una nueva entrega basada en la serie, ***Dragonball Z: Burst Limit***, que verá la luz este mismo año en **Xbox 360** y **Playstation 3** de la mano de **Atari**. Sacando provecho de las capacidades de ambas consolas, ***Dragonball Z: Burst Limit*** promete llevar la apariencia del juego a cotas aún no alcanzadas, especialmente en lo que a intensidad de juego se refiere, aumentada a través del parecido gráfico extremo con la propia serie de anime y llegando incluso a superarla en espectacularidad. Entre sus características destacan los vastos escenarios tridimensionales de notable interactividad, sembrados de efectos directamente extraídos de la serie y mejorados que darán a los *Kame Hame Has* el mejor aspecto que hayan tenido jamás en un video-juego. Además, la que seguramente se convertirá en la característica estelar y el mayor atractivo de ***Dragonball Z: Burst Limit*** es un Modo de juego *On-line* que promete consumir decenas de horas entre los millones de seguidores que tiene la serie en todo el mundo. Pero no sólo de replicar la experiencia cinemática de la serie hasta el mínimo detalle puede vivir el juego. Por eso, **Bandai Namco** está poniendo todos sus esfuerzos en crear un buen juego de lucha tridimensional que llame la atención no sólo de los fans de la serie, sino de los aficionados al género de lucha uno contra uno.

_Adonias

SOUND TEST. HALO 3

Tres simples palabras eran las que **Joseph Staten**, director de cinemáticas de **Bungie**, utilizaba habitualmente para referirse al aún en gestación *Halo* en 1999, y fueron esas palabras las que susurró al oído del compositor **Martin O'Donnell** para estimular su creatividad. El vocablo *Épico* fue traducido musicalmente por *O'Donnell* como cuerdas y percusión. El término *Ancestral* adoptó la forma de voces monacales. Y, finalmente, el concepto *Alienígena* se transformó en cánticos religiosos Qawwali.

La partitura de *Halo 3*, impecablemente ejecutada por una furiosa masa orquestal de 60 piezas y 24 voces, recupera el seductor eclecticismo de la obra original y recoge en la suma de sus partes toda la riqueza argumental de la segunda secuela de la serie gracias a la brillante decisión de **O'Donnell**, músico en el alma pero jugador de corazón, de ordenar los temas en el disco conforme al desarrollo de los acontecimientos en el juego, proporcionando al extasiado oyente la experiencia única y maravillosa de *escuchar una historia*.

VUELVE LARRY

EL GRANUJA MÁS RECORDADO DE LOS VIDEOJUEGOS REGRESA CON UN TÍTULO LLAMADO A REESCRIBIR LA SAGA: LEISURE SUIT LARRY BOX OFFICE BUST

El mayor ligón en el mundo de los píxeles fue todo un ídolo de masas en los ochenta con sus aventuras gráficas subidas de tono que, sin embargo, no supo adaptarse a los nuevos tiempos y se pegó un batacazo considerable con *Magna Cum Laude*, aparecido hace unos años en **PC** y consolas de la anterior generación. Sin embargo, haciendo honor a su caradura habitual, Larry regresa con una nueva entrega tanto para **Playstation 3** como para **Xbox 360**. Con el título de ***Leisure Suit Larry Box Office Bust*** y un lanzamiento previsto para el próximo otoño, Larry promete recuperar su grandeza en una aventura de acción tridimensional tipo *sandbox*. Como mandan los cánones del género, la nueva aventura de Larry estará plagada de carreras, *puzzles*, plataformas y exploración que darán forma a todo tipo de aventuras en Tinseltown, un trasunto de Hollywood en el que Larry trabajará en el estudio de su tío intentando evitar que un topo destape sus intimidades a la par que despliega todos sus encantos y habilidades. El juego contará con las voces de celebridades del cine y la televisión como **Jay Mohr**, **Carmen Electra**, **Peter Graves**, **Nikki Cox**, **Jeffrey Tambor** o **Shannon Elizabeth**. Sin embargo la característica más prometedora del juego es la posibilidad de crear nuestra propia película protagonizada por Larry con el modo *Director's Game*. Desarrollado por **Team 17** (*Worms*, *Alien Breed*), el juego romperá el silencio de Larry de los últimos años con un título pensado exclusivamente para un público adulto y sin complejos.



MONDO PIXEL
POR JOHN TONES

LOS BENEFICIOS DE LA TRANQUILIDAD

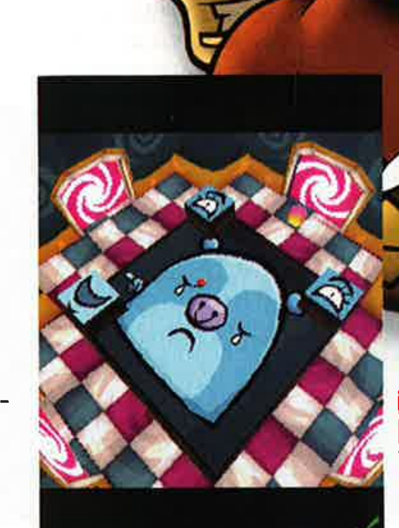
En un poco acostumbrado *impasse* entre juegos, sin (por una vez) nada que hacer para **Xtreme**, recién rematados un par de títulos que tenía pendientes desde hacía semanas, recuperé en un fin de semana solitario y perezoso un juego que analicé en su día pero que aún no había probado en su versión producida: ***Stuntman: Ignition***. Traté bien al juego en mi análisis, pero en las partidas tranquilas y sin presiones de cierres que jugué este fin de semana, descubrí un juego muy especial, rebosante de humor referencial y poseedor de un inteligente laberinto de espejos conceptuales que acaban convirtiendo un juego de acción y conducción al uso en un metafestival de guiños que sólo apreciarán quienes estén más duchos en los intríngulis de la peculiar narrativa del cine de acción más puro, exacto y reflexivo: la de *Crank*, *The Marine* y *Shoot'em-Up*.

Sin embargo, aunque en mi análisis en **Xtreme178** mencioné la peculiar estructura de muñecas rusas explosivas que consiste en que el jugador da vida a un profesional de la suplantación que arriesga su vida en secuencias cuyo resultado son niveles idénticos en la forma, pero no en el fondo, a las películas y los videojuegos de acción más genéricos, no pude ahondar en esta cuestión por cuestiones de tiempo y espacio. Y es una lástima, porque si bien el juego cumple en lo técnico, aquello en lo que los analistas solemos centrarnos, para llegar a su auténtico corazón hay que jugarlo prestando atención a los detalles, detalles que solo surgen cuando el juego se reposa, cuando revisando *El Último Boy-Scout* surge una referencia oscura a un código narrativo que ***Stuntman: Ignition*** parodia con inusual desparpajo. Reposo y reflexión que, por desgracia, muchas veces no podemos permitirnos en el vertiginoso ritmo de las publicaciones mensuales. Nuestra sección **Try Again?** cubre un poco ese cupo de necesarias revisiones para clásicos modernos desde una perspectiva calmada, pero mi consejo es el de siempre: tu mejor amigo es el cajón de los saldos y los juegos de segunda mano.

EL FUTURO DE N-GAGE

UNA NUEVA GENERACIÓN JUGABLE SE INICIA EN EL NUEVO FORMATO DE N-GAGE

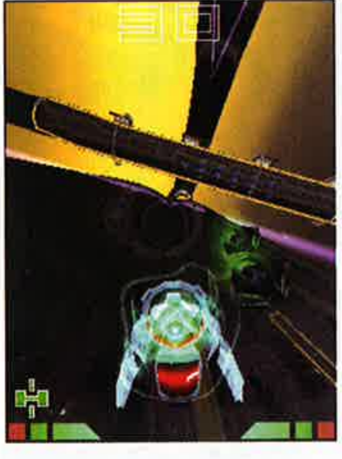
Tras las anteriores versiones de **N-Gage**, el formato da un salto y pasa de ser un modelo físico concreto a una versión digital del mismo disponible para teléfonos **Nokia N81**, **N81 (8GB)**, **N73**, **N82**, **N95**, **N95 (8GB)**, **N93**, y **N93i**, además de nuevos modelos **S60** aún por anunciar. Esta nueva versión de **N-Gage** se trata de una aplicación instalable en esos teléfonos (en el futuro el programa vendrá preinstalado) y que descarta el uso de las tarjetas usadas en los anteriores **N-Gage / N-Gage QD** para dar el salto a los contenidos descargables. Tomando como referencia lo que está sucediendo en las consolas de sobremesa, **N-Gage** ofrecerá descargas de demostraciones de los juegos, así como toda una comunidad *on-line* fácilmente accesible a través de la robusta interfaz que mostrará tanto amigos conectados como nuestra tarjeta de jugador, similar a la de **Xbox 360**, con nuestra puntuación, imagen personalizada, amigos asociados a nuestra cuenta y logros de cada juego. Pero lo mejor es la avalancha de títulos anunciados.



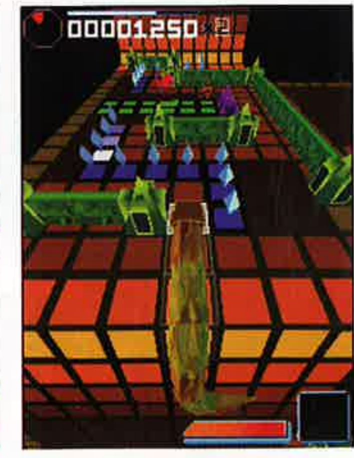
BOUNCE BOING VOYAGE
Tres detallados mundos tridimensionales en los que desmostrar que nadie en el mundo es capaz de rebotar mejor que tú.



SPACE IMPACT KAPPA BASE
Hasta cuatrocientas configuraciones posibles de tu nave para este espectacular shoot'em-up espacial de larga duración.

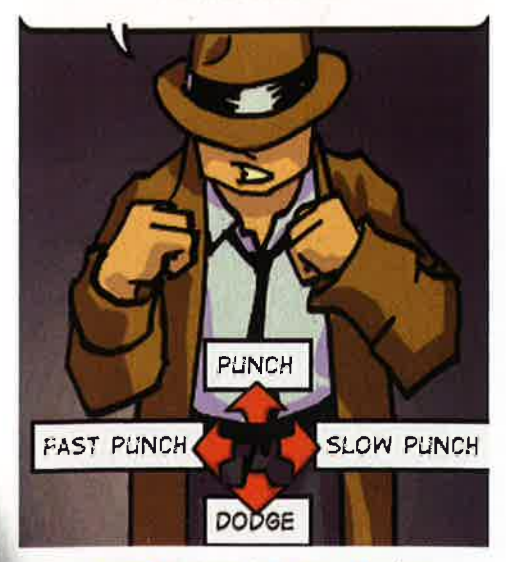


SYSTEM RUSH: EVOLUTION
Infiltración en redes informáticas a altas velocidades, y un vehículo que evoluciona de acuerdo con nuestro estilo de juego.



SNAKES SUBSONIC
Mareante puzzle de acción con hasta cuatro jugadores simultáneos y multitud de modos de juego. Niveles descargables extra incluidos.

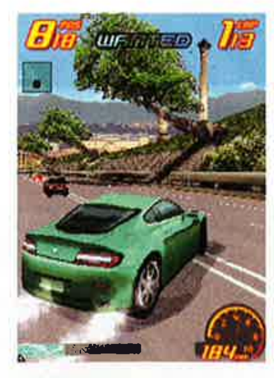
BOXING IS LIKE JAZZ. THE BETTER IT IS, THE LESS PEOPLE APPRECIATE IT.



DIRK SPANNER AND THE FALLEN IDOL
Dirk Spanner llevará a N-Gage toda la intriga de una novela negra con una presentación única con el comic-book como base. En el juego resolveremos misterios sin perder el sentido del humor.



ONE
One es un juego de lucha uno-contra-uno revolucionario en el terreno de los teléfonos móviles, con captura de movimientos, personajes completamente personalizables y un ranking mundial.



ASPHALT 3: STREET RULES
Lo mejor que pueden dar de sí las carreras para móviles en 3D.



BROTHERS IN ARMS
Tres campañas a lo largo de Europa y África para revivir el mayor conflicto humano de la historia.



BLOCK BREAKER DELUXE
Cincuenta niveles que remiten a uno de los más grandes arcades.



THE SIMS 2 PETS
Ayuda a tu Sim a cuidar de su mascota y atender puntualmente todas y cada una de sus necesidades.



EA SPORTS FIFA 08
El mejor juego de fútbol del año tiene también su versión móvil, conservando sus virtudes.



PRO SERIES GOLF
Hasta cuatro jugadores simultáneos para seis terrenos de juego en los que batir records.



CONFESIONES DE UN CASUAL
POR NACHO VIGALONDO

RETROALIMENTACIÓN DE LA BUENA

Ya deberíamos tenerlo claro a estas alturas, pero no es así. De un tiempo a esta parte ha habido una oleada de películas que, bajo la excusa de la simulación del punto de vista, se han hecho eco de los mecanismos más profundos del videojuego. Hablo de ese estilo que se prologó con *Holocausto Caníbal*, se hizo masivo con *The Blair Wich Project* y ahora alcanza su éxtasis (y posible defunción) con *REC* y *Cloverfield*.

En estas dos películas, producidas al mismo tiempo en el corazón de Hollywood y en un piso en Barcelona, se palpan no sólo las mecánicas más inmediatas del videojuego (son auténticos FPS) sino tradiciones como la estructura en fases, el planteamiento de misiones sucesivas en función de una misión principal, los *checkpoints*, la presentación exponencial de enemigos, y el *final boss*. Sin embargo, la prensa más o menos especializada no ha dicho una palabra al respecto.... Sólo nos hablan de la influencia de los videojuegos en el cine cuando hay cesión de licencias de por medio. Cuando es explícita.

Quizá hubiesen dicho algo si el videojuego para **PS2 *Michigan: Report from Hell*** hubiese tenido un mínimo de repercusión (cosa improbable, ya que técnicamente es una auténtica ruina: de todos modos su responsable es **Suda 51**, cuyas andanzas detallamos en nuestro reportaje sobre ***No More Heroes***). En este curioso *survival horror* interpretamos el papel de un cámara que sigue a una bella periodista a través de un pueblo infestado de criaturas aterradoras. El punto de vista del videojuego es el de la misma cámara, con su indicador de batería restante y todo. ¿El objetivo? Ayudar a la chica en la medida de lo posible, pero, sobre todo, grabar todo lo sangriento o erótico que suceda alrededor. Qué. Cómo se han quedado.

_Nacho Vigalondo y Eunice Szpillman

JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON. PORTAL 2

_GÉNERO FIRST-PERSON PUZZLE
_COMPAÑÍA VALVE
_DESARROLLADOR VALVE
_MISIONES 19
_GRABAR PARTIDA SI

De piedra nos hemos quedado en la redacción cuando, en vez del mensual envío de ***Juegos que Jamás Existieron*** recibimos un paquete de ***Juegos que Existirán***. Uno de ellos es la secuela del ya legendario *Portal*.

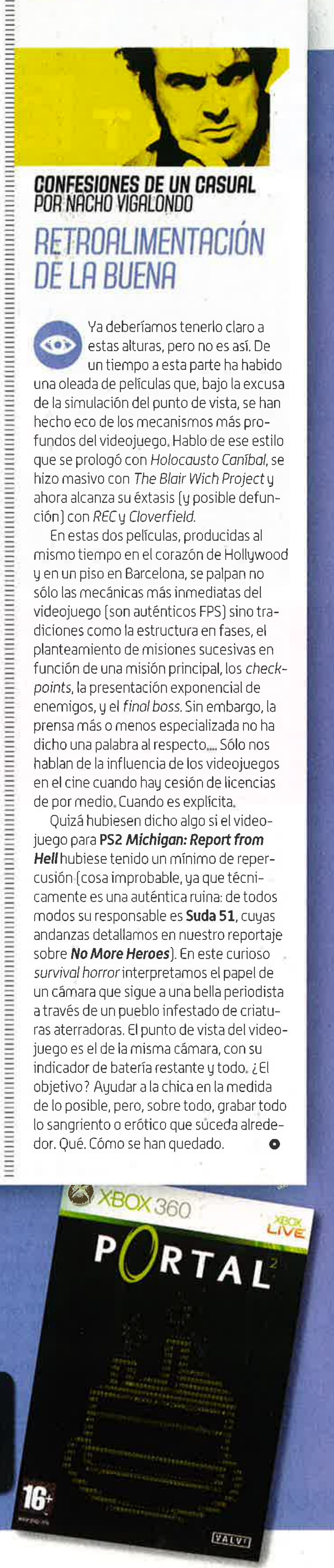
Los chicos de Valve, lejos de repetir la fórmula de su anterior éxito, han renovado la propuesta. Es decir, han cambiado el arma con la que iremos resolviendo los *puzzles*. Esta vez contamos con la posibilidad de abrir portales dimensionales de una tacada. La nueva y excitante limitación es que los nuevos portales sólo nos permiten acceder a espacios contiguos.

En otras palabras, sólo podemos acceder a habitaciones separadas por una barrera física, abriendo un portal en dicha superficie, sin alterar la continuidad espacial.

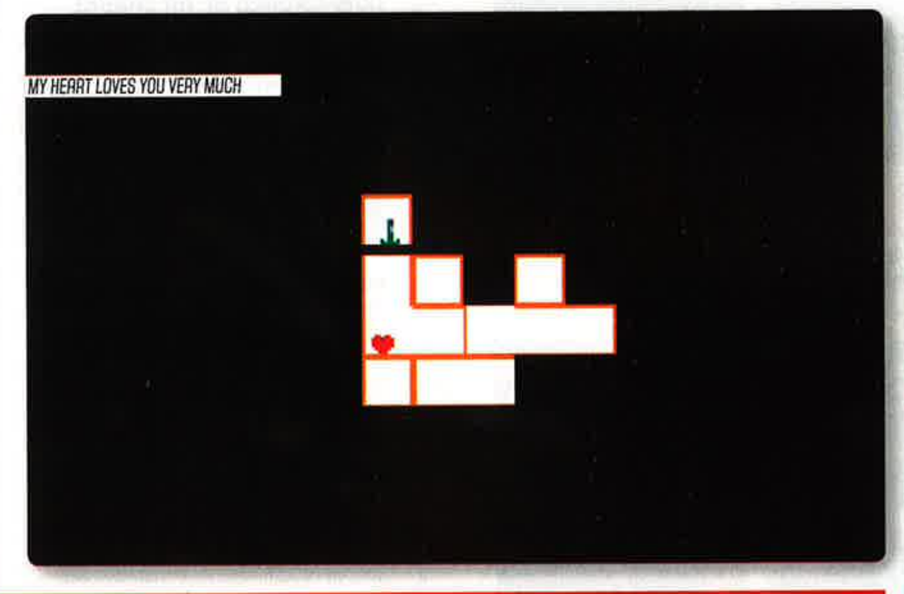
Diciéndolo claro: reventando la pared.

El hecho de que, en vez de una pistola, nuestro arma tenga el aspecto de un martillo pilón dispara la diversión hasta el infinito.

GLOBAL **8,9**



Las ovejas negras del sector. Programadores independientes, ideas de vanguardia... los juegos no nacen en las juntas de accionistas_





PASSAGE

GAMMA 256

UNA COMPETICIÓN DONDE MENOS ES CLARÍSIMAMENTE MÁS.

_STAN BY

_PLATAFORMA **PC**
_DESARROLLADOR
VARIOS
_GÉNERO
VARIOS
_PRECIO **0$**
_WEB
WWW.KOKOROMI.ORG/PROJECTS/GAMMA256

El colectivo **Kokoromi**, afincado en Montreal, es un grupo de desarrolladores independientes con una aproximación a los videojuegos de corte experimental y artística. Aprovechando la convención que cada año se celebra en su ciudad, la **Montreal GameCode**, **Kokoromi** propuso un reto abierto: desarrollar un juego con unas limitaciones muy concretas. Que pudiera jugarse en **Windows XP** con un controlador de **360**, y su zona de juego no excediera de 256x256 píxeles. El resultado, fue, sencillamente, abrumador. No solo por la cantidad de juegos enviados a **Kokoromi** (teniendo en cuenta, además, que el plazo dado para prepararlo fue solo de un mes), sino por la calidad, la variedad y, si se me permite, los cojonazos y el calado de algunas de las propuestas.

Se seleccionaron ocho que se proyectaron durante el evento **Gamma 256**, el pasado noviembre, durante la **GameCode**, y dejaron estupefactos a muchos de los asistentes. Y, a toro pasado, también a media redacción de **Xtreme**. Seguramente el que mayor repercusión ha tenido en los últimos meses es ***Passage***, de **Jason Rohrer**, un pequeño juego intimista y demoledor que apenas dura cinco minutos. En él, el jugador controla a su avatar en una representación de su vida completa. A la derecha está el futuro, borroso y lejano al principio. Uno puede moverse libremente por el escenario, sortear obstáculos, abrir cofres, incluso enamorarse, mientras la posición del personaje, que va envejeciendo conforme transcurre el juego, se aproxima cada vez más hacia la derecha, hacia el final: su muerte, inexorable. Jugarlo es una experiencia conmovedora, reforzada por una estética del pixel exquisita.

UNA MUESTRA DE PEQUEÑOS JUEGOS INDEPENDIENTES ESPECTACULAR POR SU CALIDAD, VARIEDAD Y CALADO

Zombis y corazones

Otro hallazgo espectacular es ***Bloody Zombies***, de **Petri Purho** (sí, el de *Crayon Physics*), un plataformas divertidísimo, con un impresionante y delicado uso del pixel, en el que el jugador ha de abrirse paso entre pantallas repletas de zombis a golpe de cortadora de cesped. Cada zombi (re)muerto vierte su sangre en el escenario, y, más allá de lo bello del asunto, ésta sirve junto con la segadora para surfear e impulsarse hacia plataformas lejanas, en busca de la salida del nivel. Sin duda, un clásico moderno en esta santa casa, con un único final posible... Más juegos indispensables para cualquiera con criterio: ***My Heart Loves You Very Much***, de **Jimmy Andrews**, un *puzzle* de plataformas en el que el objetivo es un corazón encerrado en algún lugar inaccesible de la pantalla. Para alcanzarlo, el jugador dispone de dos únicas herramientas: rotar el laberíntico escenario y desencajar un pedacito del mismo para volver a encajarlo en una posición que permita llegar al objetivo. Y, pese a lo dulce y casi cursi del planteamiento, algunos niveles son un verdadero (y delicioso) quebradero de cabeza

Mención especial también para ***Standard Bits*** (de **Mark Johns**) y ***Doomed Planet*** (de **Nick Sheets**). El primero es un juego de exploración abstracto e incómodo, en el que movemos a un solitario pixel por escenarios toscos de naturaleza extraña y amenazante. Jugado al tamaño adecuado, el uso casi violento del pixelazo resulta tremendamente angustioso, más teniendo en cuenta la falta de explicaciones: solo hay que moverse, sobrevivir y descubrir paisajes de formas geométricas. ***Doomed Planet***, por su parte, juega justo a lo contrario: concreción. En su caso, imitando un cascado film de película, plantea un pequeño juego de sci-fi muy clásica: platillos volantes que tienen que abducir humanos, con una mecánica de dificultad bastante considerable.

Algo menos espectaculares, pero también interesantes son ***Dodge Club*** (de **James Montagna**), una muestra de inmediatez en el que hay que sobrevivir el mayor tiempo posible esquivando pixeles enormes y erráticos, o ***Dive*** (**Namako Team**), una suerte de opresivo simulador de buceo donde hay que ir adentrandose en las profundidades, esquivando peces peligrosos e interactuando con mamíferos amables que rellenan nuestra reserva de oxígeno. Y, por último, ***Célu***, de Alec Holowka, otro plataformas, inspirado en su caso en *El Principito*, cierra una remarcable muestra del potencial del medio. Al menos fuera del *mainstream*. ●

DOOMED PLANET

CÉLU



STANDARD BITS

DODGE CLUB

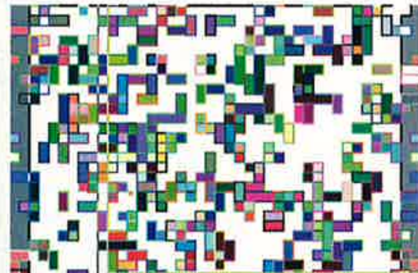
BLOODY ZOMBIES

DOOMED PLANET

VIDA INDEPENDIENTE

Si algo demuestra **Gamma 256** es que existe una escena de desarrolladores independientes que, al contrario de los circuitos más comerciales, goza de una salud estupenda y una necesidad incontenible de experimentar, forzar los límites, revisar los códigos y reformular los discursos. Afortunadamente.

Gamma 256 no termina en esos ocho juegos. En la web de **Kokoromi** podrás encontrar al menos otros diez juegos que fueron presentados al concurso (reto, desafío, o como prefieras llamarlo) y que, a falta de espacio para poder comentarlos, no nos gustaría que pasaras por alto. Ahí quedan, para la libre exploración y degustación de cada uno, títulos como ***Mondrian Provoked***, un pequeño delirio gráfico, o ***Mazzle***, un puzzle laberíntico en el que has de recorrer al mismo tiempo distintos caminos con cada stick.

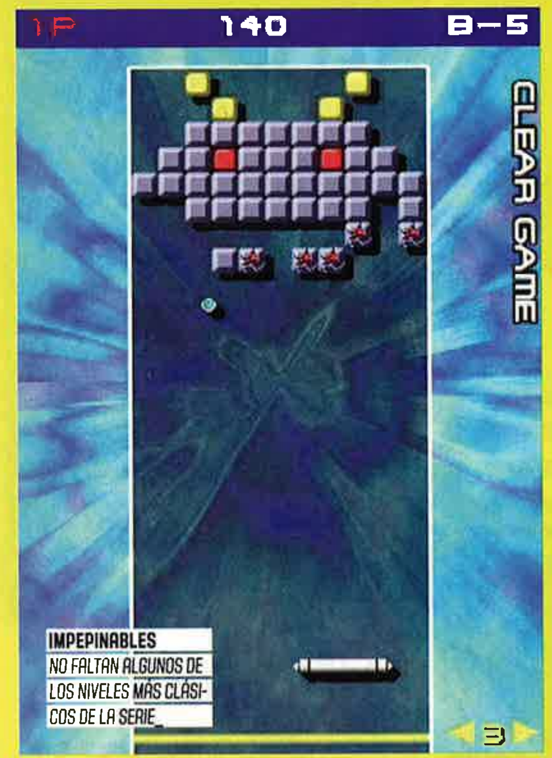






KAMIKAZE

Definición de KAMIKAZE: «Demoliciones espaciales y mandos analógicos». Cada mes, aquí, lo último y más sorprendente de Japón_



IMPEPINABLES NO FALTAN ALGUNOS DE LOS NIVELES MÁS CLÁSICOS DE LA SERIE_





INFORMANDO Los márgenes se usan para incluir información según el Modo de juego. En el Modo Quest aparecen los requisitos para superar el nivel y el tiempo restante. En multijugador o Vs. Com, la minipantalla del contrincante.

ARKANOID DS

EL CLON DE BREAKOUT QUE TODOS AMAMOS MÁS QUE AL MISMO ORIGINAL LLEGA A NINTENDO DS. EN JAPÓN, AL MENOS. DIABLOS, ¿POR QUÉ HA TARDADO TANTO?

_STAN BY

Y más si tenemos en cuenta esa maravillosa ruedecita acoplable en el slot de cartuchos de **GBA** para jugar como mandan los cánones analógicos. Pero no nos emocionemos (sección kamikaze, ya sabéis): ***Arkanoid DS*** no tiene visos de aparecer por aquí, y menos con tamaño accesorio. ¿Queréis saber si merece la pena importarlo? Respuesta rápida: sí.

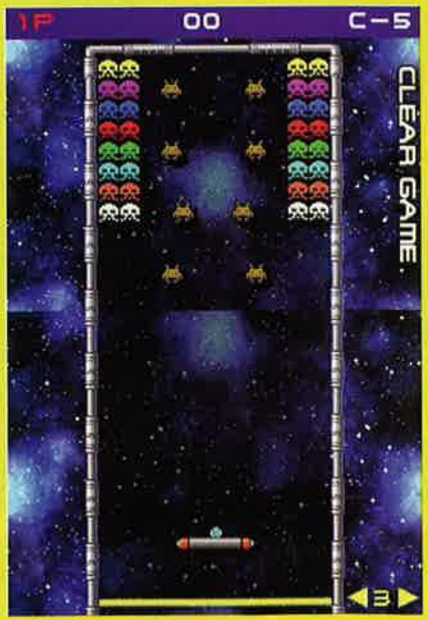
Respuesta larga

La adaptación, dicho así, rápido y pronto, es una delicia. De buenas a primeras puede parecer una pena que no se aproveche la pantalla en toda su anchura, como puede apreciarse en las capturas, pero lo cierto es que la decisión es muy consciente: el ancho es variable, y tiene repercusión en la dificultad de cada nivel. Así, las pantallas más estrechas pueden ser un auténtico reto para ojos ágiles cuando la pelotita empieza a aumentar su velocidad hasta el absurdo a base de rebotar en las paredes. Y los márgenes vienen de miedo para la información necesaria en alguno de los modos, la verdad.

Modos: el principal, Clear Mode, como su nombre indica, consiste en superar el juego de cabo a rabo. Existen 27 zonas, una por cada letra del alfabeto, y cinco niveles por zona (135 niveles). En el Modo Clear avanzamos eligiendo nuestro camino entre zonas. Cada nueva letra superada permitirá jugar en otro modo: el Quest Mode. Aquí, cada nivel ya desbloqueado puede rejugarse pero con retos concretos: romper X ladrillos en X tiempo, o romper los de un color concreto, o destruir solo uno en un tiempo absurdo, etc. Por último, el Vs. Com permite jugar contra la máquina en partidas tipo Clear o tipo Quest. El funcionamiento es igual que el multijugador (hasta 4 jugadores por medio de Descarga DS): en un margen se ve una minipantalla con el progreso del contrincante.

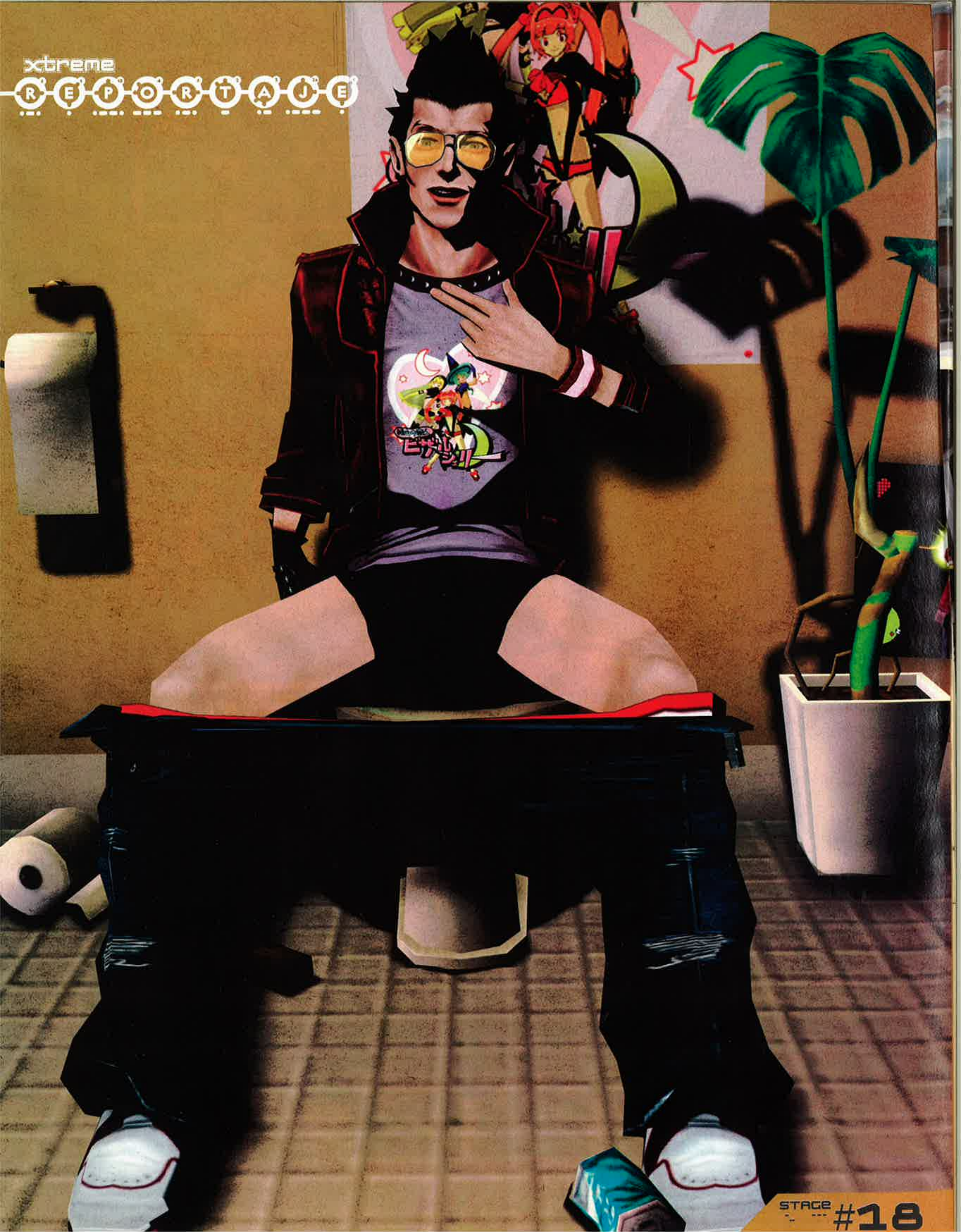
El control con la ruedecita es exquisito, sensible y eficaz, pero con el ***stylus*** también resulta impecable. Arkanoid DS es fiel a nuestro amado clon, con algún giro juguetón de la mecánica tradicional y guiños varios. Si te gusta *Arkanoid*, no lo dudes: a por él.

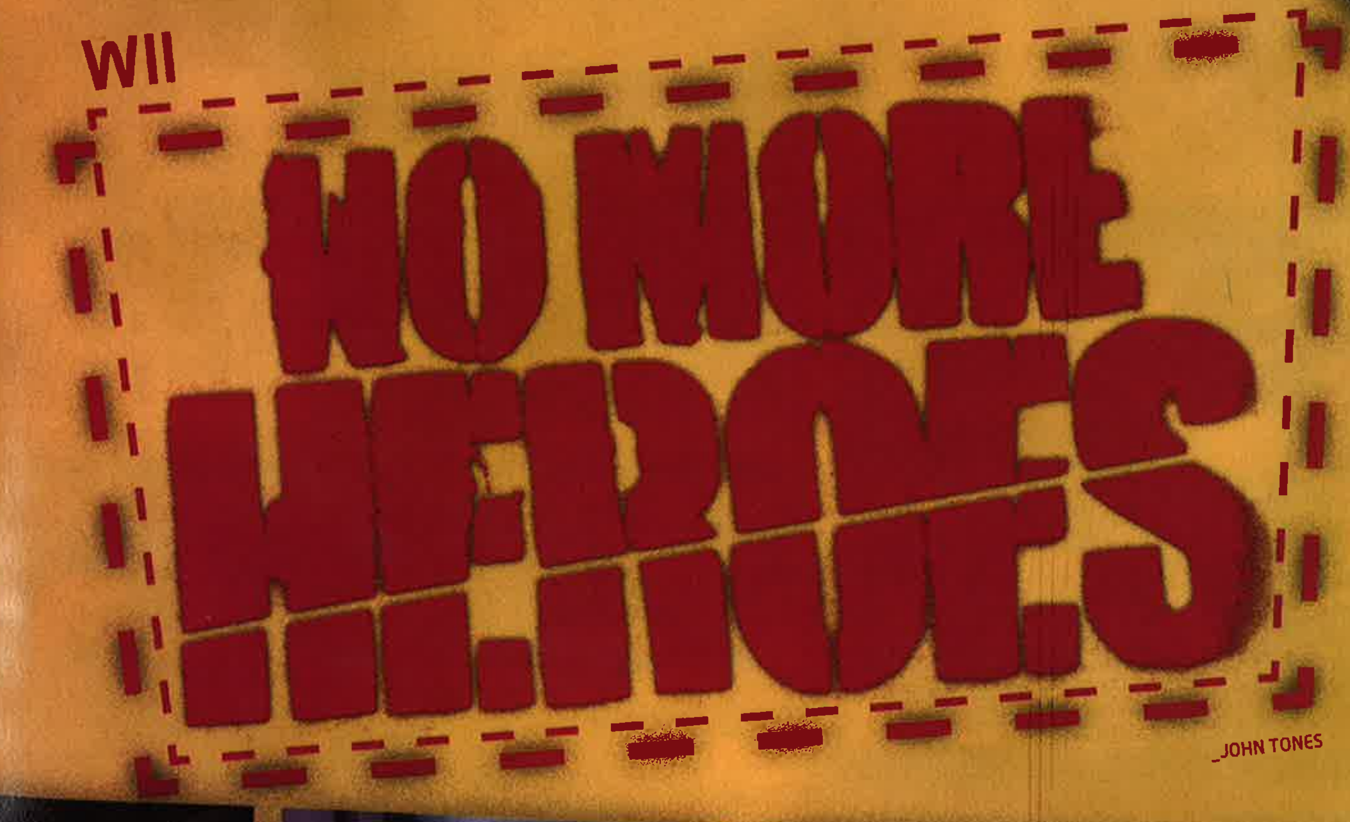
LA MECÁNICA TRADICIONAL CON ALGÚN GIRO JUGUETÓN, GUIÑOS, HOMENAJES Y CIENTOS DE NIVELES



BARRA DE VIDA Las vidas tradicionales se han sustituido por una barra que hace rebotar la bola (solo la principal si se coge el bonus duplicador) un número de veces máximo que, además, es configurable.


7+
www.pegi.info
ZACK & WIKI
En busca del Tesoro de Barbaros
Paso 1: Usa cable de coche para conseguir coco
Paso 2: Arroja coco a cabeza de serpiente
Pasos 5-9: De ti depende...
Paso 3: Prepara sorpresa de sopa picante
Paso 4: Transforma serpiente en pinza
¡Navega hacia el legendario tesoro y únete a una emocionante búsqueda!
Colócate tu parche en el ojo y demuestra que eres uno de los más grandes piratas de todo el mundo. Desentraña las rutas que te llevarán a través de esta vertiginosa y apasionante aventura. Reclama el botín para ti o enfréntate a la aventura junto con un máximo de tres amigos. Todo lo que necesitas es tu inteligencia y el mando de tu Wii para encontrar el legendario tesoro.
Wii
Nintendo
CAPCOM
www.wii.com
©CAPCOM CO., LTD. 2007 ALL RIGHTS RESERVED. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.





NO MORE HEROES

DESPUÉS DEL EXTRAORDINARIO (ESTRICTAMENTE: SE SALÍA DE LO COMÚN) «KILLER 7», EL JAPONÉS SUDA 51 DIRIGE UNA NUEVA EPOPEYA DE VIOLENCIA, PROPIA DE ANIME EXTRAVAGANTE. PERO ESTA VEZ HAY UN EXTRA: EL WIIMOTE.

_JOHN TONES









No es gratuíto el lema, desde luego, que **Grasshopper Manufacture**, la pequeña desarrolladora japonesa que dirige **Suda 51**, exhibe junto a su extravagante logo, un grillo con inexpresiva faz humana: *Punk's Not Dead*. **Grasshopper** comparte con la breve e intensa revolución juvenil que tuvo lugar en Londres y Estados Unidos a finales de los setenta y principios de los ochenta un cierto desprecio por la mediocridad imperante, un caluroso magnetismo hacia la extravagancia y la afortunada ituición de que vale más un grito molesto y enérgico, aunque esté desafinado, que una nueva epopeya, larguísima, cuidadísima, de altísimo presupuesto, ambiciones mediocres y, sobre todo, resultados predecibles punto por punto.

Suda 51 prefiere dar por secundarias cuestiones muy valoradas por el jugador medio, como la brillantez gráfica y la accesibilidad del sistema de control (sin duda, la cuestión que más críticas le supuso en *Killer 7*), y adoptar una postura de francotirador cultural. Un francotirador que no teme citar *El Topo* de **Alejanro Jodorowsky** como principal influencia de su juego y que crea el primer título de dinámica genuínamente ultraviolenta para **Wii**, la usualmente familiar consola de **Nintendo**.

EL LEMA «PUNK'S NOT DEAD» DE GRASSHOPPER MANUFACTURE SE REVELA COMO MINUCIOSAMENTE ACERTADO EN «NO MORE HEROES»

El camino del saltamontes

Creada en 1998, **Grasshoper Manufacture** nació después de que **Goichi Suda**, nombre auténtico de **Suda 51**, dejara su empleo de enterrador para comenzar a trabajar en otra desarrolladora a la que hay que darle de comer aparte, **Human Entertainment**. Para los responsables de la inefable saga *Clock Tower* (ver nuestro reportaje sobre el partiucular en **Xtreme174**), trabajó en las series *Syndrome* y *Fatal Frame* antes de fundar **Grasshopper**.

Allí comenzó a desarrollar *The Silver Case*, una aventura gráfica de crímenes para **PSone** donde comenzó a dejar patente sus intenciones iconoclastas en cuanto a lenguaje lúdico: creó la llamada Film Window, una ventana que presenta imágenes en 2D, 3D, textos, gráficos o películas en imagen real, mientras que el juego se desarrolla simultáneamente en otra ventana, exclusivamente en formato texto. Inédito en occidente, veremos un *remake* de este juego para **Nintendo DS** a lo largo de 2008.

También inédito fuera de Japón y también con inminente *remake* para **DS** es *Flower, Sun, and Rain* (**PS2**), una peculiar apropiación del punto de partida de *Atrapado en el Tiempo* en el que un asesino está condenado a repetir una y otra vez el mismo día hasta que logra desactivar una bomba. El que sí se vio por aquí, y a precios ridículos, fue *Michigan: Report from Hell* para **PS2**, un delirante *survival horror* narrado íntegramente desde la perspectiva de un cámara de un programa de noticias.

Como contamos en nuestro **Try Again?** de **Xtreme178** dedicado a *Killer 7*, el siguiente juego de **Goichi Suda** fue un hito de la experimentación total con el control, la interfaz y el argumento, y como tal fue recibido: paletadas de incomprensión y opiniones necias a discreción para uno de los juegos más radicales e interesantes de la difunta **GameCube**. **Suda 51** estuvo acreditado también como productor en *Contact*, un estrafalario juego de **DS** que mezclaba con singular ironía y estilo propio sensibilidad *old-school* y diseño innovador.

Nuestro repaso (insuficiente: nos quedan un par de juegos basados en el anime *Blood+* y un *beat'em-up* inspirado en *Samurai Champloo*) a **Grasshopper Manufacture** no es baladí: sirve para adoptar la perspectiva adecuada a ➔

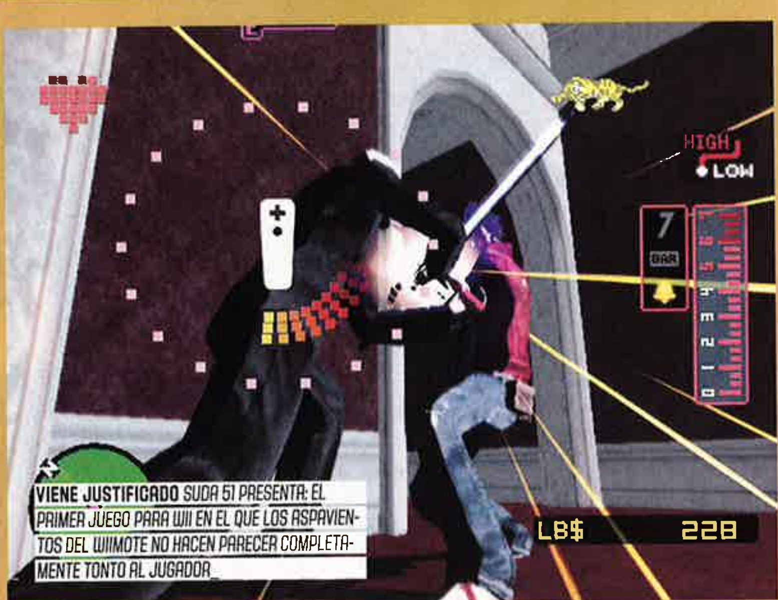


LO CLÁSICO ES MODERNO LOS MARCADORES E INTERFAZ SON UN CONTINUO HOMENAJE A LA ESTÉTICA DEL PÍXEL_






GENTE RARA LA EXTRAVAGANCIA GALOPANTE DE LOS ENEMIGOS DE «NO MORE HEROES», UNO DE SUS GRANDES LOGROS CONCEPTUALES_



VIENE JUSTIFICADO SUDA 51 PRESENTA: EL PRIMER JUEGO PARA WII EN EL QUE LOS ASPAVIENTOS DEL WIIMOTE NO HACEN PARECER COMPLETAMENTE TONTO AL JUGADOR_

la hora d acercarse a ***No More Heroes***. **Suda 51** no es un creador cualquiera y, por tanto, su obra más ambiciosa hasta la fecha no es un juego de **Wii** cualquiera.

La dura vida del otaku asesino

Travis Touchdown (directo al Top 10 de los Mejores Nombres De Personajes De Videojuego De Todos Los Tiempos) vive aburrido en la ciudad de Santa Destroy (directo al Top 10 de los Mejores Nombres De Ciudades De Videojuego De Todos Los Tiempos) hasta que gana una katana láser en una subasta virtual. Con ella liquida a Helter Skelter (directo al Top 10 de... lo pilláis, ¿no?... es así todo el rato) y se gana el puesto número 11 de la lista de mejores asesinos del país. Su nuevo objetivo está claro: seguir liquidando asesinos profesionales para llegar al número uno de la lista.

EL CONTROL DE NMH OSCILA ENTRE MOVIMIENTOS DE WIIMOTE Y PULSACIONES DE BEAT'EM-UP

No More Heroes, lejos de la estructura lineal que podría ofrecer un argumento piramidal como este, tan inspirado en *Game Of Death*, tan de videojuego clásico, ofrece al jugador la posibilidad de deambular por Santa Destroy aceptando trabajos y misiones secundarias que le permitan ganar dinero que, a su vez, le permitan comprar la posibilidad de acercarse a los sucesivos asesinos que se encuentran sobre él en la lista.

Son 39 sub-misiones divididas en 9 trabajos a tiempo parcial (recoger cocos, cortar el cesped, buscar minas y otros minijuegos de ambientación playera), 20 misiones de asesinato y 10 misiones de combate con limitaciones y logros específicos. Pequeños minijuegos y pruebas de habilidad que depuran (o distraen, según) la mecánica de combate puro de la trama principal y elevan el número de horas de juego a nada menos que unas cuarenta.

En cualquier caso, el intríngulis del juego no está en esta sencilla estructura post-*GTA*, sino en los combates, que combinan un control de *beat'em-up* clásico con el esperable añadido de los aspavientos y bonus de *gameplay* típicos del wiimote. Así, en vez de detectar los movimientos de la katana y traducirlos al juego (por suerte: estamos hasta las narices de ideas revolucionarias que se traducen, en la práctica, en mover el nunchaco como unas maracas), con el stick se controla al personaje y se fijan objetivos, con A se ataca, y se ejecuta y encadenan combos replicando los movimientos que indica la pantalla. Sencillos y acompasados al principio, extravagantes y veloces según aumenta la dificultad de los jefes. Por suerte, ***No More Heroes*** parece haber encontrado cierto equilibrio entre una mecánica de combate clásica y una implementación lógica del wiimote. Travis puede llegar a disponer de cuatro katanas láser distintas. Todas tienen un uso similar, pero varían en cuanto a potencia y capacidad destructiva.










ESPADA QUE BRILLA *LOS EFECTOS LUMINOSOS DE LA ESPADA DE TRAVIS, MUY LOGRADOS Y EXTREMADAMENTE COOL_*



EL TOPO *EL DESCONCERTANTE WESTERN METAFÍSICO DE JODOROWSKY, BASE DE NMH_*

Una última cuestión acerca de la hipotética censura que han sufrido los llamativos surtidores de sangre de la versión americana del juego: la violencia de ***No More Heroes*** es completamente interna. Reside del uso agresivo y continuado de la katana y en la contundencia expresiva de los golpes. Esa cuestión permanece intacta en las versiones europea y japonesa de ***No More Heroes***, y aunque no podamos disfrutar del gore que empapa las ejecuciones, no es ese el núcleo del juego. Como fans de la violencia bien entendida, lamentamos la carencia de decapitaciones, pero el humor, lo grotesco, la insensatez y la furia de los combates está presente, si bien un poco diluida.

Donde indublamente encuentra ***No More Heroes*** una identidad propia es en su estética externa e interna desaforada, colorista y poco amiga de sutilezas. Desde una busqueda del expresionismo nominativo con personajes que se llaman Sylvia Christel, Thunder Ryu o Speed Buster a un grafismo que huye (por suerte) de esa insufrible obsesión por el detallismo vacuo que nos ha traído la next-gen, y que se centra en personajes de diseño mayúsculo, versiones pop de los asesinos de *Killer 7*, y armamento, accesorios y vehículos *bigger than life*.

Lo más curioso es que se nos antoja que ***No More Heroes***, con su estructura de tópicos piramidales, lanza al espectador uno de los personajes más cautivadores y bien definidos del medio en los últimos tiempos: Travis Touchdown, con su extraña mezcolanza de inmadurez galopante y ambición sin escrúpulos, queda perfectamente retratado por la habitación del motel donde duerme y que hace las veces de menú de acceso a las distintas formas de juego. Podrá ver videoclips de J-Pop, jugar a videojuegos y coleccionar máscaras de lucha libre. Una interesante observación de un personaje que, sin dejar de ser el héroe, está más próximo al jugador de lo habitual. Quizás de ahí venga el título.

51 PELÍCULAS Y ALGUNOS ROLLOS DE PAPEL HIGIÉNICO

Acorde a las intenciones y estética de ***No More Heroes***, Suda 51 y Grasshopper Manufacture han preparado una campaña publicitaria que encaja a la perfección con las aventuras de Travis Touchdown. Por una parte, el *leit-motiv* del rollo del papel higiénico customizado, nada extraño teniendo en cuenta que, como Travis graba los progresos metiéndose en el retrete, el jugador contempla al protagonista sentado en la taza más veces de las que sería pudorosamente deseable.

Por otra parte, Grasshopper inició una interesante campaña de promoción previa al lanzamiento del juego, subiendo a Internet, día tras día, un vídeo del juego, hasta llegar a unos significativos 51. Por desgracia, las ventas en Japón no han acompañado al despliegue mediático, videográfico e higiénico. Esperemos que haya más fortuna en Occidente.







COGUIONISTA DEL Y LA PELICULA

SUDA 51

«CUANDO ESCRIBO, LAS REFERENCIAS POP SALEN DE FORMA NATURAL»

Aparentemente entusiasmado con el número de **Xtreme** que tenía entre las manos (nuestro **Retro** dedicado al **Spectrum** le hizo interrumpir la conversación en más de un momento), **Suda 51** nos permitió con su conversación que nos deshiciéramos de alguna de las ideas preconcebidas que traíamos con nosotros sobre él. Esperábamos una estrella de rock al estilo de **Itagaki** o **Tim Schafer**, y nos topamos con un nipón aparentemente introvertido y que paladeaba cada pregunta varios minutos antes de lanzarse a responder.

P: ¿De dónde procede la inspiración inicial para No More Heroes?

R: En cuanto al diseño del protagonista, Travis Touchdown, me inspiré claramente en el físico, la vestimenta y el comportamiento de **Johnny Knoxville**, de *Jackass*. En cuanto al argumento, mi clara inspiración es *El Topo*, un extraño western de **Alejandro Jodorowsky** (**Nota Xtreme**: *Y tan extraño. Sin embargo, a poco que se piense, la relación está clara: ambas narran el ascenso del protagonista en una pirámide de asesinos a través de la violencia desgarbada, caricaturesca e iniciática*)

P: ¿Qué tiene No More Heroes en común con anteriores juegos de Grasshopper y que tiene de nuevo?

R: Sin duda, el aspecto gráfico remite a ***Killer7***. Hemos querido conservar el aspecto que mezcla anime y estilo de serie negra. Pero en todo lo demás, hemos intentado ser radicalmente nuevos, y llevar al extremo el estilo de anteriores juegos. Hemos jugado con la violencia, los encuadres y las perspectivas, y en general, en ***No More Heroes*** todo es más grande y más excesivo.



P: Tus juegos están plagados de referencias a la cultura pop, algunas de ellas tan esquinadas como la decisión de llamar a la protagonista femenina del juego igual que la actriz que interpretaba a Enmanuelle en los setenta. ¿De dónde sale toda esta cantidad de citas?

R: Desde que era muy joven he visto películas sin parar. Y desde que estaba en el instituto he escuchado música occidental, que es la que más me ha interesado siempre. Todas esas referencias están dentro de mí de forma indisociable. No se trata de que quiera meter muchas referencias en los juegos, sino que así soy yo y esas son las cosas que hay en mi cabeza desde hace muchos años. Cuando me pongo a escribir un nuevo personaje salen de forma completamente natural.

P: Todos tus juegos, de un modo u otro, unos de forma más inocente y otros de forma más agresiva, están relacionados con la muerte. ¿De dónde procede esta obsesión?

R: Cuando escribo un guión no suelo detallar demasiado las cosas que suceden. Sin embargo, cuando escribo acerca de la muerte de un personaje, intento dar la mayor cantidad de datos y ambientación posible para esa muerte. La muerte de un personaje, esté en el bando que esté, es importante, y no se puede tomar a la ligera. Es una cuestión que absolutamente todos los seres humanos tenemos en común, algo que nos une, y que todos comprendemos cuando le sucede a un personaje de ficción. Por eso cuido tanto las muertes de los personajes: sé que siempre van a impactar al jugador, independientemente de su nacionalidad o cultura.

P: ¿Crees que en la industria del videojuego hay un lugar para juegos diferentes, más arriesgados?

R: Sin duda lo hay. El público pide novedades continuamente. Es responsbilidad de los programadores y de los estudios de desarrollo el dárselo a los jugadores. En ese sentido, los creadores tenemos una responsabilidad con nuestro público: la de concebir juegos lo más arriesgados y diferentes posible.

P: Uno de tus proyectos recientes más interesantes es la producción de Contact para Nintendo DS. ¿Cómo fue la experiencia de adaptarse al peculiar sistema de control de la portátil de Nintendo?

R: La mayoría de los grupos de programación tienen larga experiencia en sistemas de control tradicionales. Con *Contact* pasó un poco lo que ha pasado con ***No More Heroes***: hay que replantearse cosas tan elementales como el modo de dirigir a los personajes y obligarlos a que lleven a cabo acciones que con sistemas más sencillos de control son muy sencillos. **Nintendo** siempre establece un diálogo continuo con los grupos de desarrollo, y les pide que experimenten, que expriman el control, que innoven con la tecnología que ella incorpora a las consolas. Tanto en *Contact* como en ***No More Heroes*** hemos tenido que pensar mucho acerca del diseño del control y encontrar un equilibrio entre lo intuitivo y lo clásico.



«LA MUERTE DE UN PERSONAJE, ESTÉ EN EL BANDO QUE ESTÉ, NO SE PUEDE TOMAR A LA LIGERA»



LA GUERRA DEL FUTURO COMIENZA HOY.
¡DESCÁRGATE LA DEMO AHORA!
DISPONIBLE EN XBOX LIVE® MARKET PLACE
LUCHA ONLINE EN MAPAS MASIVOS PARA 32 JUGADORES
FRONTLINES
FUEL OF WAR
WWW.FRONTLINES.COM
A LA VENTA EN FEBRERO DE 2008
VUELA, CONDUCE Y DISPARA 60 ARMAS
Y VEHÍCULOS EN UN MUNDO ABIERTO
16+
www.pegi.info
THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED
KAOS
STUDIOS
THQ
www.thq-games.es
Games for Windows
XBOX 360 LIVE


los sitos
MySims
EA
NÁUFRAGOS
Fender STRATOCASTER

ROCKBAND

PS3 • XBOX 360

_STAN BY

LO HEMOS HECHO: DURANTE UNAS HORAS, VARIOS REDACTORES DE ESTA VUESTRA QUERIDA REVISTA NOS TRANSFORMAMOS EN UN IMPROBABLE GRUPO DE ROCK. ESPECIALMENTE TAL Y COMO CANTABA NEMESIS... ¡DIOS MÍO!

Pobrecico. Al abuelo hay que reconocerle que hizo lo que pudo. Aunque alguno más de nosotros cogió el micro por aquello de ahorrarle la vergüenza un rato y casi nos echan a patadas de **Electronic Arts**. Pero dejemos de airear trapos sucios y vayamos al grano: **Nemesis**, **Melongasoil**, **Tones** y un servidor ya podemos decir que hemos probado ***Rock Band***. Y, demonios, nos encanta.

It´s a hard way to the top...

Ya sabéis de qué va el asunto: hasta cuatro jugadores al mismo tiempo, cada uno en una de las labores básicas de cualquier formación de rock: guitarra, bajo, batería y voces. Así que lo primero que hay que dejar claro es que aquí no se trata de retos personales sino de, como indica el título, funcionar como una banda.

Esto quiere decir un par de cosas: primero, que realmente no hemos catado el Modo Carrera para un solo jugador, así que sólo os podemos decir lo que nos han contado: que podrá jugarse como guitarrista, cantante o batería (los bajistas ya sabemos que no pueden sobrevivir solitos) y que se irá avanzando a través de un set-list de dificultad creciente muy al estilo *Guitar Hero*. Por otro lado, el enfoque evidentemente grupal implica también que quien busque las dificultades guitarrísticas (no-guitarrísticas, en realidad) de un *Guitar Hero 3*, se llevará un chasco. Puedo afirmar desde ya, con plena satisfacción, que el modo extremo a la guitarra en ***Rock Band*** es asequible para cualquiera sueltecillo, y no un infierno de notas que, en muchos casos, no tienen nada que ver con lo que suena o cómo se tocaría (sí, os estoy mirado a vosotros, **Neversoft**). En cualquier caso, tras las partidas rápidas de rigor para abrir boca, nos zambullimos en lo que parece el auténtico meollo del juego, el Band World Tour, que es donde se aprecian realmente las difrerencias con otros bemanis rockeros, no solo en lo que respecta a las sensaciones, sino también en cuanto a mecánicas.

UN ALUVIÓN DE DETALLES DESTINADOS A TRANSMITIR LA SENSACIÓN DE TOCAR Y VIVIR UNA BANDA DE ROCK. Y LO CONSIGUEN.

Se necesitan al menos dos jugadores para embarcarse en esta gira en la que hay que ir ganando fama y fans. Cada nivel de dificultad tiene un cupo de groupies, por lo que si se quiere llegar al Rock Band Hall Of Fame, hay que seguir dando conciertos, aventurándose cada miembro de la banda en niveles más altos de dificultad (efectivamente, cada jugador puede elegir el suyo en cada canción). Una vez metidos en harina, nos damos cuenta de que el juego premia el funcionar como una banda. Una barra en pantalla mide la actuación del grupo, y si un jugador falla constantemente, queda eliminado, su pista de audio se desvanece, y el medidor se desploma hacia un final prematuro. Si alguno de los demás pueden entrar en Overdrive (lo que viene siendo Energía Estrella, conseguida también con notas específicas y acumulada en una barra bajo la pista de cada instrumento), podrá salvarle y devolverle al juego un máximo de dos veces. El Overdrive, por otro lado, impulsa el medidor de la banda, y aumenta el multiplicador de puntos (grupal, también). Uno puede jugar egoístamente, reservando su Overdrive para partes complicadas o su lucimiento personal, pero en ocasiones, por ejemplo, es más sabio conservarlo para esa parte imposible que un compañero tendrá que superar y tal vez no pueda.

Pero más allá de estrategia conjunta, ***Rock Band*** realmente transmite la sensación de estar tocando en un grupo. Detalles como los bonus al clavar frases concretas de forma grupal o por los Big Rock Endings de algunas canciones, en los que tras improvisar hay que acertar las notas de cierre finales conjuntamente; o escuchar constantemente la batería (porque si el baterista se equivoca, es fácil perder el tempo y verse arrastrado por su fallo), oir al cantante improvisando o hablando al público entre estrofas (para activar su overdrive) o sentirse orgulloso porque tu guitarrista ha clavado el solo, no ya por los puntos extra, sino porque todo suena increíble...todo hace que uno se emocione como parte de un grupo. Diablos, **Harmonix** lo ha hecho otra vez.



OVERDRIVEN CADA INSTRUMENTO ENTRA EN OVERDRIVE A SU MANERA: REDOBLES, GORGORITOS O LA POSE ADECUADA CALIENTAN EL ASUNTO



PACKS AÚN NO SABEMOS CÓMO SERÁ EDITADO ROCK BAND, PERO SUSPIRAMOS POR EL PACK COMPLETO_



SOBREINFORMACIÓN Cuesta un poco acostumbrarse a tanta información en pantalla y localizar cada medidor y su función. Pero, realmente, está todo bien distribuido y resulta fácil estar al tanto de todo lo que ocurre durante la actuación.

JOHN TONES
INSTRUMENTO: BAJO

INFLUENCIAS:
Si de mayor pudiera ser bajista, querría ser **Les Claypool**, alma máter de **Primus**. Si pudiera ser cualquiera otra cosa, querría ser **Electric Six** (¡los seis miembros!)

IMPRESIONES:
Después de la relativa decepción que supuso el hecho de que para activar el bajo en *Guitar Hero III* hubiera que jugar en Modo Cooperativo, es decir, que el juego no permitiera, desde el principio, encarnar a un Bass Hero, ***Rock Band*** reincide en el mismo error: sólo se puede tocar el bajo en Modo Cooperativo. Luego vendrán los llantos. Como en *Guitar Hero III*, es conveniente aproximarse a las canciones con un bajo más frenético, como *Dani California* de los **Red Hot Chili Peppers**, tocando como en un bajo real, con dos dedos y óptimo sentido del ritmo. Se agradece la inclusión de canciones con líneas melódicas míticas para el instrumento, como *Wave of Mutilation* de **Pixies**, y los bajistas más avispados se divertirán dejando de tocar a mitad de canción para dejar en pelotas a sus compañeros guitarristas y su arrítmica chicharra eléctrica.

BEMANIS DE USO DIARIO:
Gracias a su marcianismo, me chiflan los bemanis pop japoneses, tipo *Guitaroo Man*, *Vib-Ribbon* o *Elite Beat Agents*. Otra cosa es que logre dar una nota a derechas.

MIEMBRO DE:
El combo de *hardcore old-school* **trestristesninjas**, al que presto aterciopelada voz y elegancia con bambas. **Stan By** y yo intentamos sacar a flote el proyecto de blues-punk chascarrilloso **Wicked Wanda**. Recuerden la frase *Tu Memoria Selectiva*. Será un himno. De momento, buscamos batería. Enérgico. Con paciencia. La técnica es secundaria. Razón aquí.

NEMESIS
INSTRUMENTO: MICRO

INFLUENCIAS:
Iron Maiden, Metallica, AC/DC, Rammstein, Guns n'Roses, Bon Jovi (antes de que se volvieran unas madres), Slayer, The Donnas, The White Stripes... y ABBA (con un par de huevos!)

IMPRESIONES:
¿Si algo funciona bien, por qué cambiarlo? Harmonix traslada a *Rock Band* la mecánica de micro que tan buenos resultados le dió en los *Karaoke Stage* de **Konami**. Mucho más realista que la serie *SingStar*, no basta con imitar el tono sino que es preciso clavar las frases para no hundir la actuación. Tus compadres pueden cubrir el expediente siguiendo las indicaciones en pantalla, pero tu lo tendrás crudo si en pleno bolo aparece una canción que desconoces, sobre todo porque la voz original esta mucho más solapada que la tuya. Además, tendrás que golpear el micro con la mano para imitar el sonido de la pandereta en algunas canciones.

BEMANIS DE USO DIARIO:
En su día fuí un apasionado de *Guitar Freaks* y luego de la franquicia *Guitar Hero*. Disfruto como un enano con las dos entregas de *Karaoke Stage* que llegaron a España y con el *SingStar 80's*.

MIEMBRO DE:
Dado que carezco de la aterciopelada voz de **Stan By** y el físico arrollador de **John Tones**, jamás me he planteado cantar mas allá de la ducha. No soy **David Lee Roth**, pero al menos despliego toneladas de actitud y conozco la letra de *Run to the Hills* de los **Maiden**...no como otros.





ON THE ROAD AGAIN El modo Band World Tour te lleva por una enorme cantidad de locales y grandes escenarios. En cada uno debes tocar varias canciones y completar algunos retos: desde sets de varias canciones seleccionables a peticiones misteriosas del público o, según nos cuentan, conciertos benéficos o actuaciones titánicamente largas. No lo puedo decir más claro: necesito este juego.

LOS MODOS DIFÍCILES DE LA BATERÍA NO IMITAN. TE OBLIGAN A TOCAR UNA DE VERDAD



VIVA LA AMISTAD EN SERIO, VE BUSCANDO TRES COLEGAS PARA DISFRUTAR ROCK BAND DE VERDAD

STAN BY
INSTRUMENTO: GUITARRA

INFLUENCIAS

Tengo que decir nombres, ¿no? Veamos: Hendrix, los tres King, Stevie Ray Vaughn, Eric Clapton, Kurt Cobain (ya, ya...), Billy Gibbons, Blackmore, Gary Moore, Marc Ford, Jack White...

IMPRESIONES:

Sinceramente, me encanta la guitarra de *Rock Band*. A pesar de necesitar un tiempo de aclimatación (los botones son fáciles de presionar accidentalmente por la parte inferior del diapasón, los anchos son distintos, bajar hasta los botones altos descoloca un poco al principio), el resultado final es muy cercano al de un instrumento real, al menos geográficamente: poder tocar solos con los botones altos del diapasón, por ejemplo, es un puntazo. Por no hablar del falso selector de pastilla que permite mezclar la señal de lo que estés tocando con algún efecto (*wah-wah, flanger, phaser...*). De nuevo aparece la imitación a través del controlador de un acto extremadamente guitarrístico pero menos conocido por el profano, como es cambiar de pastilla antes del solo (o cualquier frase), que aquí supone activar, por ejemplo, un *wah-wah*. Delicioso.

BEMANIS DE USO DIARIO:

Principalmente, *Guitar Hero*. Mis tiempos sobre la alfombra al son de algún *DDR* quedaron muy atrás... Y, bueno, este... *Singstar*...

MIEMBRO DE

Wicked Wanda ¿Cómo? ¿No conoces Wicked Wanda? ¿No has leído el cuadro de Tones? Wicked Wanda es un proyecto que nos está costando un dolor parir, porque Xtreme, esta sacrosanta cabecera, nos roba la vida y la cordura. Pero Wicked Wanda avanza, con paso lento, hacia algún sitio entre el blues-rock, el pop zumbón y la letra furiosa. Creo.



MELONGASOIL
INSTRUMENTO: BATERÍA

INFLUENCIAS:

Mi profe, "El Canario", al que le debo casi todo lo que sé y, por supuesto, el gran **Matt Flynn**.

IMPRESIONES:

La disposición de los parches y el tamaño idéntico de todos ellos me hacían presagiar lo peor, pero la sensación de tocar una batería real en ***Rock Band*** es mayor incluso que en *DrumMania*. La disposición del Hi-Hat (o Charles) y la caja suele ser la misma en todos los temas, algo que potencia la sensación de realismo. Si eres un baterista real, encontrarás la dificultad del juego algo baja, incluso en nivel extremo. El sistema de juego de ***Rock Band*** te permitirá aprender a tocar la batería de forma básica e incluso a mejorar tu técnica y tu tempo, ya que es el único instrumento del juego que se toca prácticamente igual que en la vida real. Si juegas en una pantalla LCD te costará horrores ajustar el retardo beat/golpe de baqueta. Por cierto, es un auténtico placer machacar los parches con baquetas de verdad sin ningún miedo a romperlos.

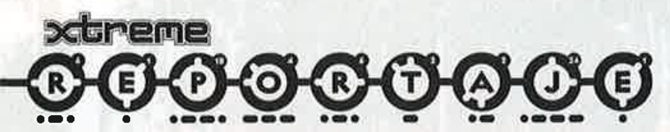
BEMANIS DE USO DIARIO:

Después de haberle dado a todos los bemanis, *DrumMania* se convirtió en mi juego de PS2 más jugado y, casi sin quererlo, en mi profesor de batería.

MIEMBRO DE:

Tal y como pone en la camiseta, **Los Sitios**, grupo de *indie-pop-rock* caracterizado por su síntesis entre melodías pegadizas, espontaneidad, vigor guitarrero y originales letras. Nota: la cara de estúpido de la foto denota que soy el único que no dejó de jugar incluso durante la sesión de fotos.











PS3 • XBOX 360

LA CONSPIRACIÓN BOURNE

_STAN BY



VALE, BOURNE NOS GUSTA. LAS PELÍCULAS, QUIERO DECIR. CON ESOS SOPAPOS TITÁNICOS QUE SE ARREAN LOS PERSONAJES, ESA CÁMARA LOCA Y MAREANTE Y UNA TRAMA A LA QUE NO HAY QUE HACERLE DEMASIADO CASO. ¿QUÉ HAY DEL VIDEOJUEGO?

Porque era de cajón que alguien se pusiera a desarrollar un videojuego después del éxito de la trilogía protagonizada por el sosainas de **Matt Damon**. Los responsables son **High Moon Studios (Sierra)** y, después de una visita en exclusiva a las oficinas de **Vivendi** cerca de Londres para pasar un rato a los mandos de una versión en desarrollo del juego, lo cierto es que no volvimos entusiasmados, pero sí con ganas de ver más.

Corre, Jason, corre

Lo primero que salta a la vista (¿veis ese apoyo a la izquierda?) es que **Matt Damon** no presta su cara ni su cuerpo para dar vida a Bourne en el videojuego. Bien, un peso que me quito de encima. Con lo que sí cuenta **High Moon Studios** es con el equipo coreográfico de los filmes. Y es que por mucho que nos dijeran los desarrolladores que ***La Conspiración de Bourne*** no era solo una adaptación de las películas, sino que han trabajado directamente con el material de **Ludlum**, salta a la vista que estética y anímicamente, la inspiración llega principalmente de la violencia recia y contundente y la acción correcaminos de los filmes, especialmente los dirigidos por **Paul Greengrass** (cosa que tampoco niegan, en cualquier caso). Es fácil de anticipar, pues, que el peso del juego








JEFES FINALES INDEPENDIENTEMENTE DEL DESARROLLO DEL NIVEL, LA LUCHA FINAL SERÁ A TORTAS_



QTE BOXING MUCHOS MOVIMIENTOS FINALES EN EL CUERPO A CUERPO SE BASAN TAMBIÉN EN SECUENCIAS DE BOTONES_

EL BOURNE DE ROBERT LUDLUM

Todo el mundo sabe que el Bourne fílmico no es un personaje original, ¿verdad? Bueno, para los despistados: *The Bourne Identity*, la primera novela de lo que luego se convertiría en una franquicia alrededor del personaje de **Robert Ludlum**, se publicó en 1980. En 1986 apareció la secuela (*The Bourne Supremacy*) y en 1990, la tercera de la serie (*The Bourne Ultimatum*). La muerte de **Ludlum** en 2001 no ha impedido que aparezcan más títulos a rebufo de los filmes: *The Bourne Legacy* (2004) y *The Bourne Betrayal* (2007) escritos por **Eric Van Lustbader** y de modesto impacto entre los lectores. Oh, y en 1988 se adaptó *The Bourne Identity* a la televisión, en forma de miniserie, con **Richard Chamberlain** en el papel de Bourne.

residirá en el combate, con especial atención a los guantazos cuerpo a cuerpo, y en cierto frenesí velocista y contrarreloj.

Lo que vimos en las oficinas inglesas de **Vivendi** definitivamente lo corrobora. Para empezar, nos zambullimos en el nivel que reinterpreta la célebre escena de la huida de la embajada: Bourne tiene que salir pitando del edificio, dejándose guiar por su instinto para encontrar el camino (es decir, por una pequeña brújula que marca el siguiente objetivo) y librándose a hostias de los muchachotes que intentan impedírselo. Primera buena impresión: el sistema de combate resulta interesante y fluido, y busca la espectacularidad y los movimientos finales grandilocuentes, ya que Bourne puede utilizar el entorno como arma. Y la contundencia, claro.

El sistema emplea un medidor de adrenalina que va rellenándose y permite usar movimientos especiales (*takedowns*), y algo llamado de momento *Bourne Awareness* indica dónde puede el personaje estampar la cabeza de su contrincante con mejores resultados, o cuándo hacerlo al menos. Bourne se encontrará también con algo parecido a jefes finales (más duros, y que también realizan ataques especiales), breves momentos de sigilo y acrobacias *parkour* y secuencias QTE. De hecho, los chicos de **High Moon** nos aseguran que «*lo que parecen meras cutscenes en realidad no lo son. El jugador debe mantenerse alerta*». Lo que significa que cuando arranque una secuencia en la que Bourne, por ejemplo, deba superar una persiana de seguridad cerrándose, el jugador deberá acertar una secuencia de botones para que el personaje lo logre.

Los otros niveles que pudimos probar revelan otros aspectos del juego: conducción (a bordo de un *mini*, en entorno urbano, con cierto grado de acrobacias y el mismo sistema de QTEs que acabamos de comentar) y acción pistolera. Esta última en un nivel que muestra a un Bourne antes de ser un fugitivo: el sistema de combate balístico es bastante convencional pero incorpora también esa *Bourne Awareness* para realizar ataques devastadores en momentos determinados. Y, por supuesto, se puede pasar al cuerpo a cuerpo a voluntad, con todo lo bueno que vimos en el nivel de la embajada. No parece que debamos esperar un juegazo, pero sí uno divertido y directo.

EL JUEGO EXHIBE UNOS HIPERCONTUNDENTES GUANTAZOS COMO UNO DE SUS VALORES...



¡ESTA SERÁ MI ÚLTIMA BATALLA

LOS 15 FINAL BOSSES MÁS CABRONES

EN LOS JUEGOS NO HAY LUZ AL FINAL DEL TÚNEL. EL ÚNICO DESTELLO BEATÍFICO LO EMITEN LOS CRÉDITOS, PERO ANTES NOS ESPERA EL RETO DEFINITIVO: EL JEFE. LA ÚLTIMA PRUEBA A NUESTRA CAPACIDAD COMO JUGADOR, CASTIGO Y A LA VEZ RECOMPENSA. _BEN REILLY

El camino del guerrero no puede componerse sólo de batallas menores. Es preciso un último y glorioso combate, el verdadero fin de nuestro recorrido. Es la figura arquetípica del rival definitivo, aquel que pondrá a prueba nuestras capacidades tras haberlas pulido con los enfrentamientos previos.

En la noche de los tiempos, cuando las consolas usaban cartuchos y los colores eran básicos, la figura del jefe final era a la vez tentación y redención. El último dragón, el líder de los soldados o el pérfido hechicero eran quienes nos mantenían pegados al mando, sin opción a salvar y continuar más tarde... o, si la teníamos, la ignorábamos, e invertíamos horas y broncas hasta darle su merecido.

La redención también era triste, pero servía como una especie de validación del jugador a los ojos de gente que no entendían su logro:

- «Mira Papá, he conseguido acabar con el jefe de los ninjas, ¡por fin! Son mis iniciales»

- «Hijo, ¿por qué no te echas novia? ¿Es que eres rarito?»

Pero los «raritos» sí sabían lo que P.I.T. había logrado, y veían su puntuación con envidia. No era un macho alfa, vale, pero había superado cien niveles para acabar con el Jefe Final.

Autosuperación de andar por casa

Antes de que polígonos y texturas dieran mayor presencia y gallardía a los enemigos, los jefes finales basaban su atractivo en la dificultad que planteaba su derrota. Una serie de ataques con mala idea podía dar al traste con los progresos del jugador, pero en sí mismo estas técnicas eran otro reto, una especie de puzzle en el que la solución estaba ante nuestros ojos.

Hablamos, claro, de las rutinas. Las benditas rutinas, arma de doble filo en el duelo entre programador y jugador. El usuario veía un patrón en los ataques del enemigo y se colaba entre ellos, memorizando su conducta de combate para devolverle las caricias. Por su parte, los programadores duplicaban o triplicaban dichas rutinas, incluso jugándolo todo a la peligrosa carta del Ataque Definitivo, un recurso tramposo que elimina al jugador de un plumazo en un solo segundo de distracción.

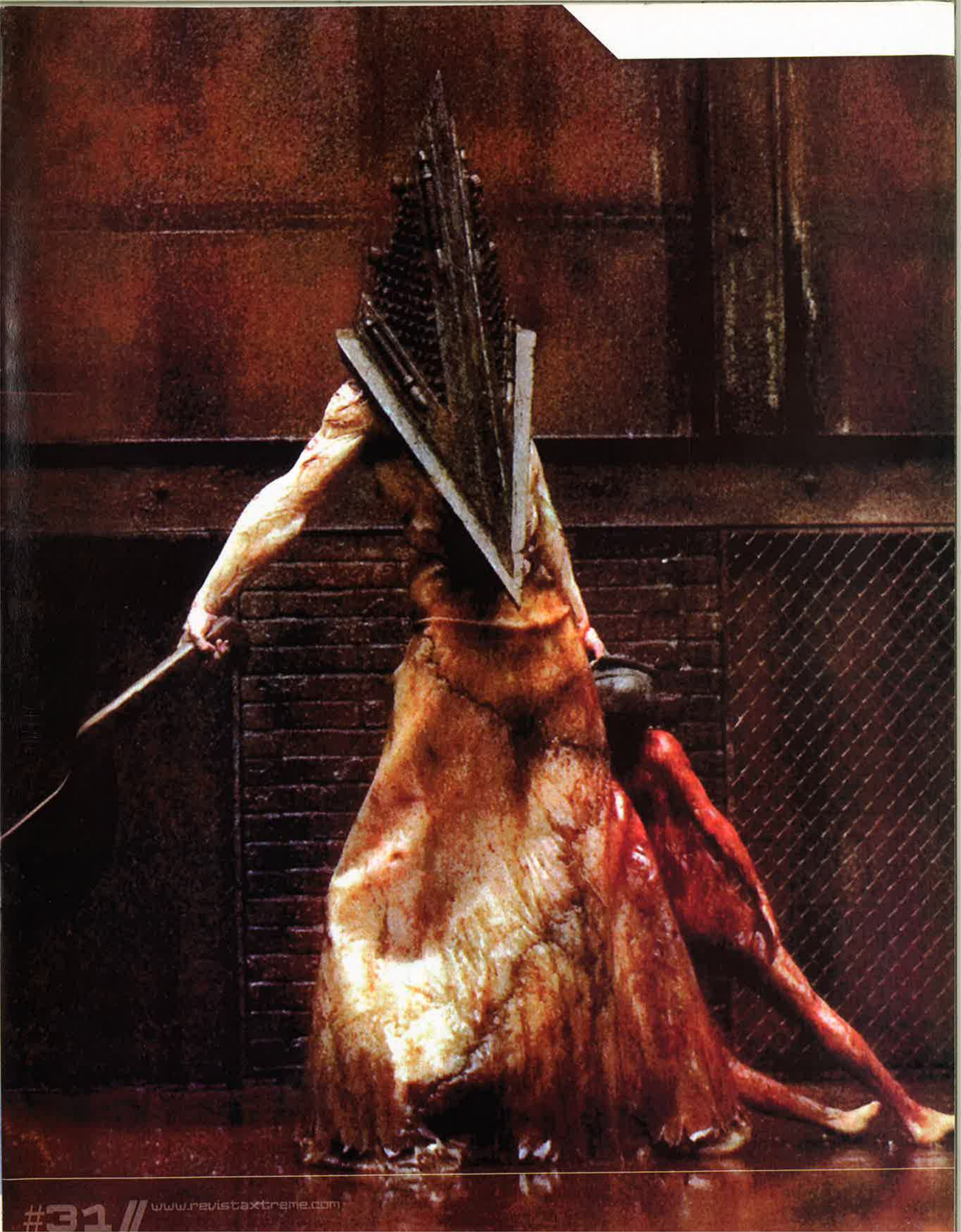
Te odio / Te amo

La progresión técnica de las consolas permitió a las compañías crear juegos más elaborados, más atractivos a nivel visual, sonoro y argumental. Los jefes finales más afortunados obtuvieron un beneficio de este factor, pero también de su carrera, si es que llevaban ya años dando guerra.

La dificultad se redujo, pero dio paso al carisma. Sephiroth ha pasado a la historia con un único golpe de espada. Albert Wesker lo ha hecho sin combatir siquiera. Liquid Snake, Sydney Losstarot, Pyramid Head... sus palabras y actos son más elocuentes que sus ataques. Pero junto a ellos se mantiene una vieja guardia de enemigos finales que se resisten a abandonar los métodos clásicos. Como actores de cine mudo, las nuevas tecnologías no les han hecho un favor, pero mantienen su talento si se les da una oportunidad. Siguen siendo los mejores en su trabajo: hacérselas pasar canutas al jugador, y no necesitan un soliloquio para quedar en la memoria de los usuarios.

Hacer una lista completa de todos los grandes Jefes Finales de la historia de los videojuegos sería titánico, casi interminable. Ésta es una selección que oscila entre el recuerdo nostálgico y el sudor frío de la derrota. Porque sin los jefes no hay nada, ya que son ellos quienes nos validan como jugadores.

YA SEA POR SUS RUTINAS DE ATAQUE O POR SU MALA FE, LOS JEFES FINALES SON UNOS PILARES IMPRESCINDIBLES





CIBERDEMONIO
DOOM

Doom basa su maestría como juego en dos recursos: la amenaza y la multiplicación de la misma. La aparición de un nuevo y temible oponente viene seguida, casi inmediatamente, por un grupo de dichos rivales. «Si estos vienen en grupo... ¿cómo serán los que ataquen en solitario?». La respuesta al canguelo del jugador es el Ciberdemonio, una perversión del Barón Infernal con mejoras cibernéticas. Magia y tecnología juntas para darte la paliza de tu vida.



LIQUID SNAKE
METAL GEAR SOLID

Una vez más el villano es el reverso oscuro del héroe. Liquid es el hermano de Solid Snake, al que odia por tener los genes no recesivos de su progenitor, Big Boss. Un rencor fratricida que se despliega en el triple combate final de *MGS* El duelo entre *les enfants terribles* termina con la inevitable victoria de Solid Snake y una ironía: Liquid era el hermano genéticamente superior. Su tremendo carisma se devalúa al regresar como «brazo que posee a un jefe segundón».



BOWSER
SUPER MARIO BROS

Entre carreras de *karts*, juegos de mesa y deportes de toda clase, la presencia y poderío de Bowser se ha devaluado un pelín. Pero, en su día, y tras sus procelosas intenciones al secuestrar a Peach, este enemigo hizo de su primera aparición un momento estelar. Tras abrirse camino por el último castillo del juego, Mario y Bowser se enfrentan por primera vez. Es la puntilla para un jugador que se creía capaz de todo, y que se topa con un rival recalcitrante y cabroncete.



GANONDORF
ZELDA

Empeñado en conseguir el Triforce y sumir Hyrule en la oscuridad, Ganondorf es la extraña excepción en el mundo de **Nintendo**: no es un villano con un lado simpático o patoso, sino que es malvado de forma genuina. Más ominoso y temible a partir de ***Ocarina of Time***, este rival ofrece combates que exigen lo mejor del jugador. Sólo Ganondorf es capaz de sacar una chispa oscura del beatillo Link, al obligarle a clavarle su espada en la cabeza para derrotarle.



SEPHIROTH
FINAL FANTASY VII

Otro caso de villano despechado con sus superiores que busca venganza por medio de la destrucción absoluta , al considerarse un ser superior. Carismático, poderoso y bastante desequilibrado, Sephiroth tuvo la osadía de clavar una espada en el corazón de millones de jugadores al matar a Aeris sin miramientos. El resultado: una mártir recurrente, Cloud, un héroe taciturno y coñazo, y un jefe final cuya presencia salva cualquier subproducto de **Square Enix**.



GORO
MORTAL KOMBAT

He aquí la paradoja de la saga: aunque el jefe final principal suele ser Shang Tsung y otros hechiceros afines, los favoritos suelen ser los bestiajos y gigantones. Como Goro, penúltimo rival del primer ***Mortal Kombat***. Para empezar no era una digitalización de un actor real (o eso deseamos), sino una creación por *stop-motion*. A sus surrealistas animaciones se unía su aspecto imponente, su presa de cuatro brazos y unos combos que te arrancaban los piños.



DRACULA
CASTLEVANIA

Castlevania cogió al clásico personaje de **Stoker** y lo *upgradeó* hasta convertirlo en la encarnación del Mal. Hasta la Muerte es un esbirro de este Drácula omnipotente, que disfruta de forma sádica combatiendo contra el linaje de los Belmont y otros cazavampiros. Y si hay algo peor que él son sus seguidores, empeñados en resucitarle cada cien años... o cada cien días, según les convenga.

DAHAKA
PRÍNCIPE DE PERSIA - EL ALMA DEL GUERRERO

La segunda entrega de esta genial trilogía abunda en el concepto base del Jefe Final: su eficacia por medio de su representación como fuerza imparable de la naturaleza. El Dahaka es la misma encarnación del Contínuo Espacio-Tiempo, alterado por culpa de los devaneos transtemporales del Príncipe. Este es una anomalía a corregir, por lo que el Dahaka le da caza durante todo el juego. Un ser (casi) invencible, un pecado que persigue a un mal llamado héroe.



NEMESIS
RESIDENT EVIL 3

Vapuleada e incomprendida, la tercera entrega de *Resident Evil* no se cuenta entre las favoritas de los jugadores. Con todo, el juego aporta al memorable Nemesis, evolución del Tyrant y Mister X de las entregas 1 y 2. Nemesis sigue el esquema de una pesadilla: un monstruo te persigue y sólo puedes correr para salvar la vida. En el juego es posible retrasarle a costa de casi todo tu arsenal, antes del verdadero y catártico combate final para acabar con él... o casi.



SOBREVIVE AL APOCALIPSIS,
Y CONQUISTA EL MUNDO
Cz. ligero
Unidad aérea de
potencia media.
Ataca unidades
terrestres y aéreas.
Cambiar a info. mapa
ADVANCE WARS
DARK CONFLICT
¡La guerra final ha comenzado! Y necesitarás todas tus habilidades para dominar el mundo en este espectacular juego de estrategia. Dirige 25 unidades, varias de ellas totalmente nuevas en la serie Advance Wars, a través de más de 150 mapas. Por último, reta a cualquier jugador del mundo gracias a la conexión Wi-Fi de Nintendo.
NINTENDO DS
MIC
TOUCH
MULTI
Wi-Fi
COMBATE POR EL MUNDO





SYDNEY LOSSTAROT
VAGRANT STORY

Fue el último gran momento para el último gran juego de PSone. Losstarot se enfrenta a Ashley Riot al principio del juego. El Riskbreaker protagonista logra clavar su espada a este enemigo... pero no logra detenerle. Sydney es un autoproclamado mesías y profeta, cuyo irresistible carisma arrastra por igual a enemigos como al jugador. Además sabe asestar golpes donde más duele: en el corazón, al leer el pasado de Ashley y hacerle revivir la pérdida de su familia.



PYRAMID HEAD
SILENT HILL 2

Canela en rama. Pyramid Head no se detiene, jamás, porque forma parte del propio protagonista. Este apabullante rival es en realidad una manifestación del sentimiento de culpa de James Sunderland, el protagonista, quien busca la expiación por medio del castigo. Sólo cuando James es consciente de esto, el jugador logra detener a este mastuerzo. Pyramid Head es lascivo, demente y terrorífico, un reflejo retorcido de los peores instintos del ser humano.



SHIN AKUMA
STREET FIGHTER ALPHA 3

Has conseguido al reverso malvado de Ryu y te abres paso entre tus rivales como un cuchillo en mantequilla. ¿Y quién te espera al final? Pues Akuma, el responsable de la muerte de Gouken, maestro de Ken y Ryu. Pero a partir de ahora Akuma se quita los guantes y ya no retiene su poder para alargar los combates. Shin Akuma puede lanzar dobles *Zanku Hadoken*, se mueve como el rayo y sus guantazos funden barras de vida. Muchos mandos se han roto por su culpa.



DOCTOR ROBOTNIK
SONIC THE HEDGEHOG

En polaco Robotnik significa «trabajador». Y eso es este orondo científico, un currante en toda regla que desde 1991 fabrica robots de ingeniosos ataques y diseño proletario para acabar con Sonic. Pese a que el erizo vio apagarse su estrella, Egmman [nombre original del Doctor Robotnik] supo ganar protagonismo al incorporar sus creaciones al plantel de la saga, e incluso contar con un título propio, *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* (1993), clon del gran *Puyo Puyo*.



MOTHER BRAIN
SUPER METROID

¿Un cerebro gigante como jefe final? Inquietante. Pero, ¿y si añadimos que se desplace sobre un tiranosaurio robótico, que lance bombas y dispare láseres y que, además, Samus sólo conserve una fracción de su poder? El trasero perfecto de esta heroína sólo se salva gracias a la intervención de Super Metroid. Con todo, es un combate memorable por su dificultad y carga épica. Otros como Ridley o Kraid lo intentarían, pero nada como un cerebro en una jarra.



OMEGA RUGAL
KING OF FIGHTERS 94

Rugal Bernstein. Traficante de armas. Asesino. Ladrón de combos. Jefe final desesperante. Un completo currículum para un jefazo en el que los chicos de SNK pusieron todo su empeño, en aquellos años gloriosos de los primeros y casi perfectos *K.O.F.* Rugal sabe esperar a que el jugador intente cualquier ataque, para a continuación apabullarle con su *Genocide Cutter*. El resultado es una palabra que hace sangrar nuestros sufridos oídos: *Perfect!*

Y LOS 10 JEFES MAS PENOSOS...

EL LÍDER
THE INCREDIBLE HULK / MEGADRIVE, SUPER NINTENDO

Tras abrirnos paso por una fase repleta de trampas mortales, nos espera el Gran Jefe Final... que cae con un sólo puñetazo. Créditos y fin del juego.

HITLER
WOLFENSTEIN / SUPER NINTENDO

Hitler con metralletas y armadura especial. Como broma no está mal, pero no es un rival precisamente glorioso. Mein leben!

FATMAN
METAL GEAR SOLID 2 / PLAYSTATION 2

Un gordinflón. Con patines. Que pone bombas. Y se llama 'El Gordo'. ¿Una mala resaca de **Kojima**, o una burla cruel hacia **Scott Dolph**?

GRANFALLOON / LEGION
CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT / PSONE

Un juego perfecto debía tener su mácula. Lo peor de este enemigo no son sus ataques, sino su aspecto: una enorme bola de cadáveres.

MYSTERIO
SPIDER-MAN, SPIDER-MAN 2 (PSONE, PS2, XBOX)

Lamentable recurso de programadores perezosos. Mysterio ofrece a los fans del Trepamuros plataformas incordiantes y combates coñazo.

ARIUS
DEVIL MAY CRY 2 / PS2

Dentro del despliegue de ojos gigantes y otras lindezas de esta entrega de la saga, lo mejor es su jefe final: un magnate corporativo. Chúpate esa.

SADDAM HUSSEIN
CONFLICT: DESERT STORM 2 / PS2, XBOX

La carrera de ignominias de este dictador comenzó con su aparición en este juego, fusil en ristre. Es lo que tiene el espíritu yankie.

ARAÑA GIGANTE
DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC / XBOX 360

Escogemos el RPG más reciente para denunciar el abuso del más lamentable y facilón entre los jefes finales: el dichoso arácnido hipertrófico.

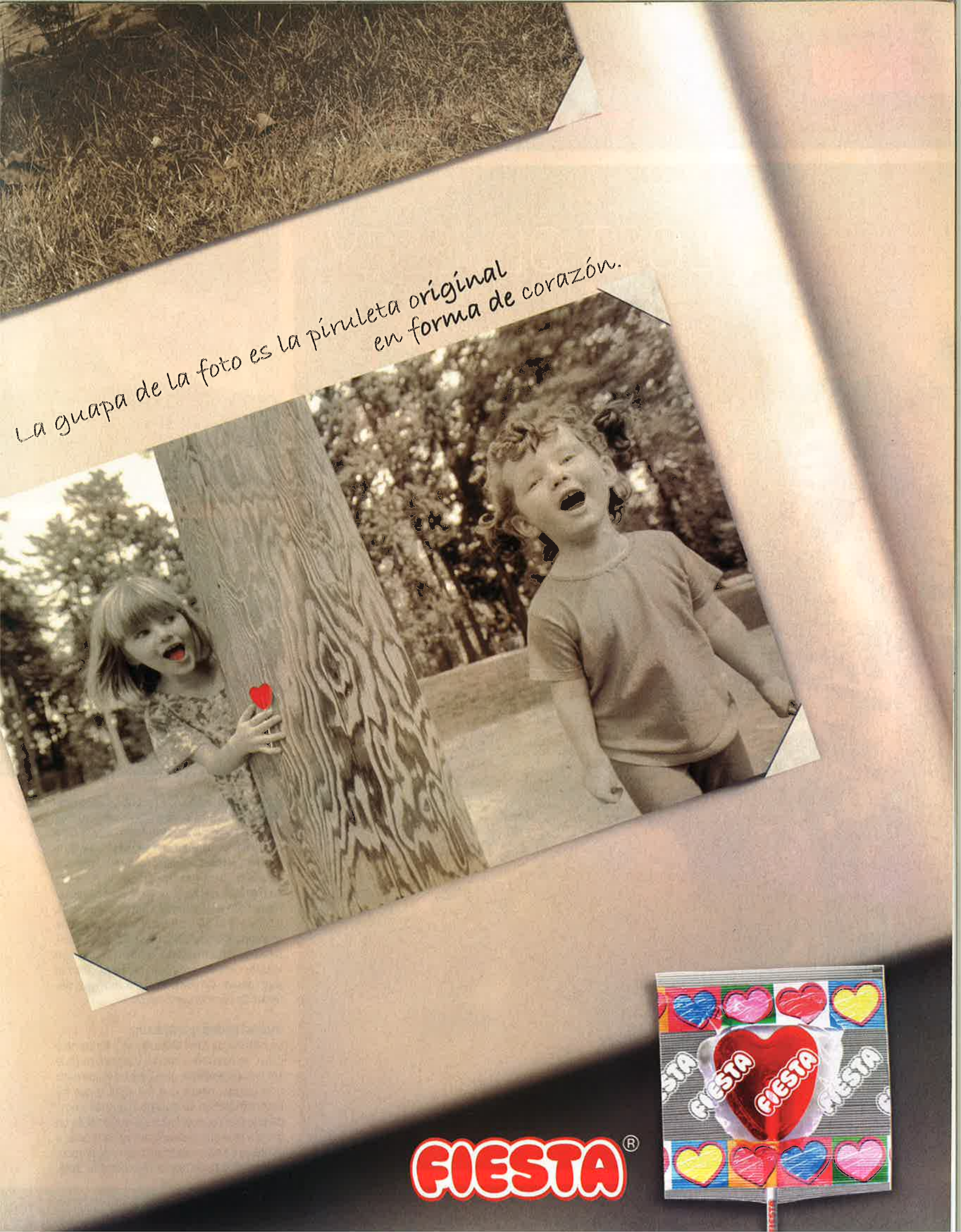
PROFETA
HALO 2 / XBOX

El Jefe Maestro reduce a docenas de enemigos para llegar hasta El Profeta y salda el duelo con una amenaza. ¡A comprar la secuela, ea!

ARTEMISA
FINAL FANTASY VIII / PSONE

¿Te parecía fácil el jueguecito? Pues lucha contra un bicho de 100000 puntos de vida, que anula tu energía de un sólo golpe. ¡Ya no te ríes, eh!




La guapa de la foto es la piruleta original
en forma de corazón.
FIESTA®
FIESTA
FIESTA
FIESTA
FIESTA

_STAN BY

LOST ODYSSEY

SAKAGUCHI VUELVE A LA CARGA CON MÁS RPG POR TURNOS SOBRECARGADO DE DRAMA Y HORAS DE JUEGO. DEJA DE RELAMERTE.





Una cosa hay que reconocerle a **Sakaguchi**... Bueno, varias, pero centrémonos en ésta: tiene claro qué quiere hacer, y sabe muy bien qué hará que sus seguidores mojen la sábana. Con ***Lost Odyssey***, hasta donde hemos podido ver (y no ha sido demasiado, teniendo en cuenta que el juego ocupa 4 discos, debido sobre todo a las abundantísimas secuencias, y llega a unas 40 o 50 horas de juego), sigue apuntando hacia el JRPG más tradicional, manteniéndose fiel a las fórmulas de rigor, pero con algunos cambios y retoques para seducir al fan algo cansado del combate por turnos y los sistemas de aprendizaje clásicos

Inmortalidad y amnesia

La historia de ***Lost Odyssey*** gira en torno a Kaim, un guerrero inmortal y amnésico (qué amanosa la amnesia, oiga) que ha vivido nada más y nada menos que mil años, y que irá reconstruyendo su pasado mientras comprueba que no es el único ser inmortal de un mundo en el que dos naciones vecinas están a punto de embarcarse en un guerra de proporciones bíblicas. De hecho, bien prontito, Seth,

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **MAYO 2008**

LOST ODYSSEY

XBOX 360

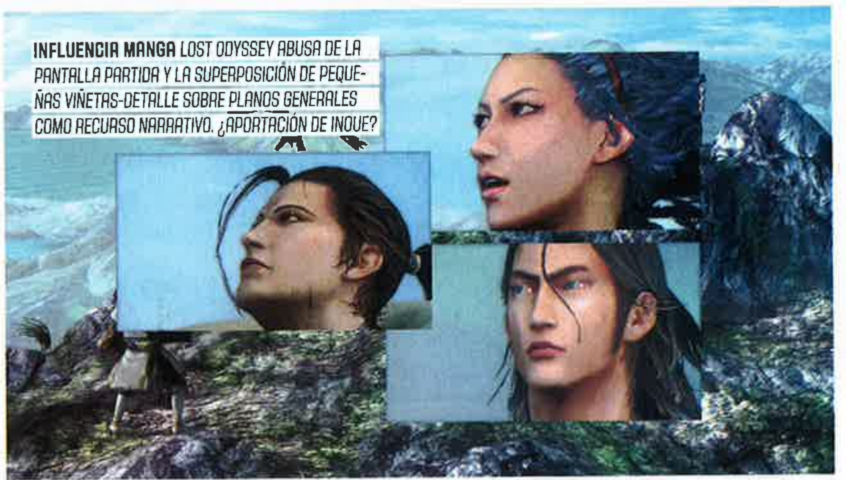
_GÉNERO **ROL JAPONÉS DE TOMO Y LOMO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **MICROSOFT**
_DESARROLLADOR **MISTWALKER**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.MISTWALKER.INFO/LO.HTML**



PASEANDO POR EL CAMPO Muchos de los combates son aleatorios, dependiendo de la zona por la que se circule. Y valiosos, además, como fuente de experiencia para los jefes finales.







INFLUENCIA MANGA LOST ODYSSEY ABUSA DE LA PANTALLA PARTIDA Y LA SUPERPOSICIÓN DE PEQUEÑAS VIÑETAS-DETALLE SOBRE PLANOS GENERALES COMO RECURSO NARRATIVO. ¿APORTACIÓN DE INOUE?

SOSPECHOSOS HABITUALES

Como ya hiciera con *Blue Dragon*, **Sakaguchi**, al frente de **Mistwalker**, recupera para *Lost Odyssey* a **Noburo Uematsu** para la banda sonora. Y nosotros que nos alegramos. Pero tal vez llama más la atención el reclutamiento de **Takehiko Inoue**, buen amigo de **Sakaguchi** y autor manga celebrado (*Vagabond*) para el apartado gráfico.

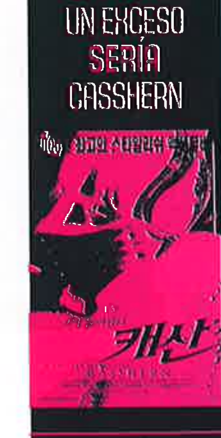
EN CINCO LÍNEAS

JRPG denso e hiperdramático, con sistema de combate por turnos y experiencia revisados.

QUÉ CUENTA

Kaim es un inmortal que no recuerda nada de sus mil años de vida. Tras participar en una apocalíptica batalla, meteoro asesino incluido, comenzará la búsqueda de sí mismo.

SI FUERA UN EXCESO SERÍA CASSHERN



LOS CREADORES

MISTWALKER Es el estudio creado por el mismísimo Hironobu Sakaguchi en 2004. Cuenta con Microsoft como apoyo finaciero principal, con lo que la mayor parte de sus títulos se han desarrollado para Xbox 360 (a excepción de un par para Nintendo DS), entre ellos el conflictivo Blue Dragon.

otra inmortal, se le unirá para buscar juntos las respuestas de un buen puñado de inquietantes, existenciales y muy (melo)dramáticas preguntas, reclutando compañeros por el camino y viéndose arrastrados hacia un sindiós de conspiraciones políticas.

Hasta aquí todo muy clásico y, si se me permite, hasta manido. Y no es que ***Lost Odyssey*** tenga pinta, precisamente, de dirigirse hacia caminos inexplorados. Recordemos, no obstante, que se trata de un JRPG clasicón, y que la chicha no está realmente en el qué, sino en el cómo y, también, en el cuánto. A fin de cuentas, los mismos personajes responden a arquetipos muy marcados del género: el prota reservado, atormentado y sombrío (aunque parece que conforme la historia avanza va adquiriendo dimensión), el *sidekick* bocachancla y verborreico, la compañera dura pero vulnerable, la reina autoritaria pero compasiva...

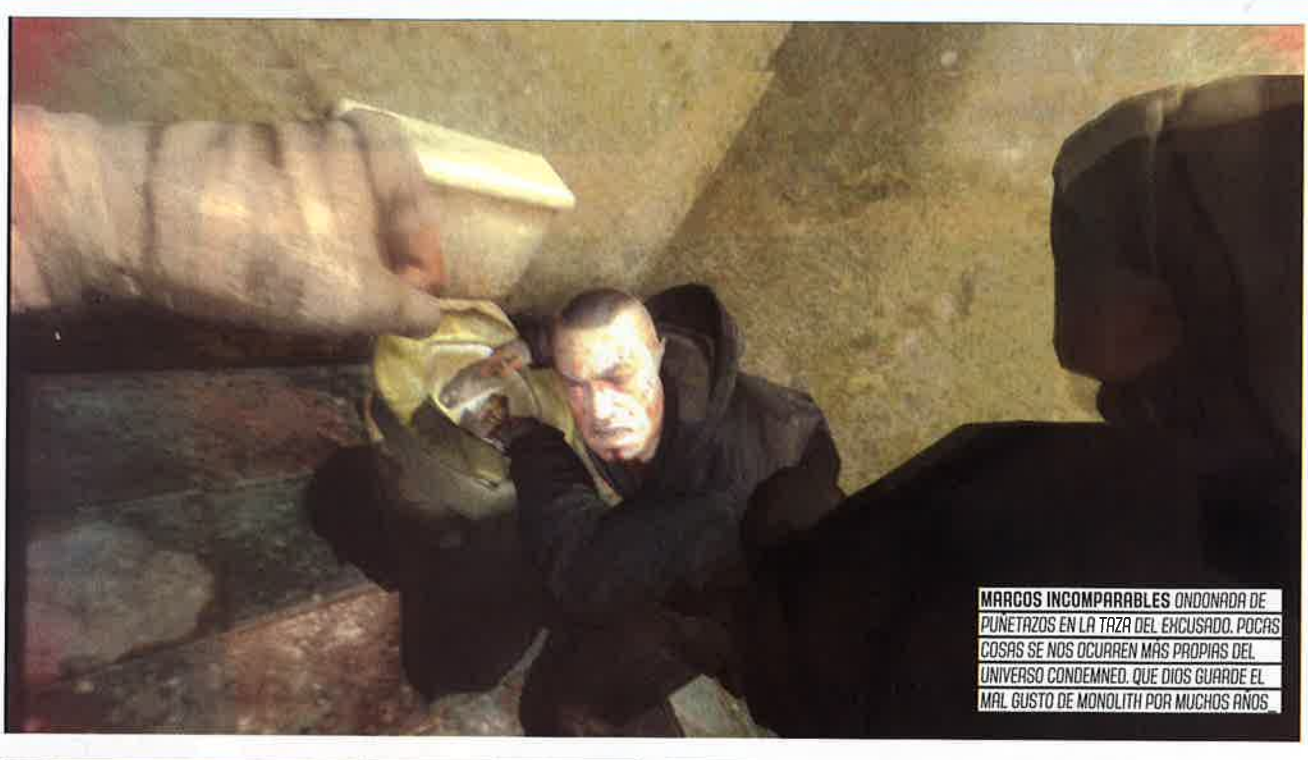
Con todo y con eso, en estas primeras horas de juego, ***Lost Odyssey*** nos ha sorprendido en cuestiones más prácticas, es decir, en el *gameplay*. Pese a la (impepinable) elección de la rígida y clásica estructura de combate por turnos, **Sakaguchi** y compañía introducen algunos retoques: en primer lugar, el asunto de los anillos: objetos que pueden encontrarse y también construirse y que permiten añadir bonus a los ataques cuerpo a cuerpo. La forma en que se consigue es lo interesante: al cargar nuestro personaje, si mantenemos pulsado el gatillo, aparecerá un anillo cerrándose sobre uno más pequeño. Si se suelta el gatillo en el momento correcto, se consigue un bonus: si la sincronía es perfecta, el bonus al daño será mayor.

Por lo demás, cada bando presenta dos líneas de combate, pudiendo elegir la formación y los integrantes de cada una (ya que la frontal hace las veces de escudo para la trasera), y afectando los diferentes ataques, hechizos y habilidades de forma diferente a cada una. Por supuesto, hay que tener en cuenta tiempos de reacción de cada personaje y tiempos de preparación de algunos hechizos, y, además, cada miembro del grupo puede llevar un accesorio (que incluso modifica su apariencia, ya sean gafas, pendientes, etc.) que ofrece mejoras o información vital sobre el enemigo.

Tan interesante como el combate (que entre habilidades, hechizos, guantazos y objetos resulta estratégicamente jugoso) es el sistema de aprendizaje de habilidades: cada personaje puede usar objetos que le permitan usar tipos de magia distintos, por ejemplo, pero además, los inmortales podrán aprender de sus compañeros humanos, creando un enlace hacia una habilidad concreta.

Hasta donde hemos podido ver, ***Lost Odissey*** es un juego de rol monumental, con un sistema de juego complejo e interesante, y una historia con intención y aproximación más madura (o seria, o impostada, elegid) que ***Blue Dragon***, por ejemplo. Nos vemos en 40 o 50 horas...

EL SEGUNDO RPG NIPÓN DE CORTE CLÁSICO EXCLUSIVO PARA XBOX 360 PROMETE HORAZAS DE COMBATE POR TURNOS

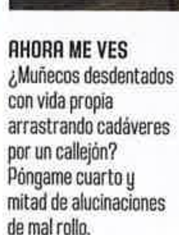


MARCOS INCOMPARABLES ONDONADA DE PUÑETAZOS EN LA TAZA DEL EXCUSADO. POCAS COSAS SE NOS OCURREN MÁS PROPIAS DEL UNIVERSO CONDEMNED. QUE DIOS GUARDE EL MAL GUSTO DE MONOLITH POR MUCHOS AÑOS_













AHORA ME VES
¿Muñecos desdentados con vida propia arrastrando cadáveres por un callejón? Póngame cuarto y mitad de alucinaciones de mal rollo.



_JOHN TONES

CONDEMNED 2

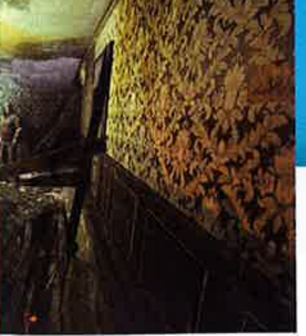
SI HAY UN JUEGO DE CULTO EN LA ACTUAL GENERACIÓN DE CONSOLAS, ESE ES, CON EL PERMISO DE MANHUNT 2, CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS.

Y como adelantábamos en nuestro reportaje especial del pasado número, parece que la recepción desagradecida que tuvo la primera entrega no se va a repetir. Las espectativas son altas, y no solo porque esta vez los usuarios de **PS3** vayan a disfrutar de una versión para sus máquinas, sino porque ***Condemned 2*** parece, ni más ni menos, una versión corregida y aumentada de los logros e ideas más provechosas de su precedente.

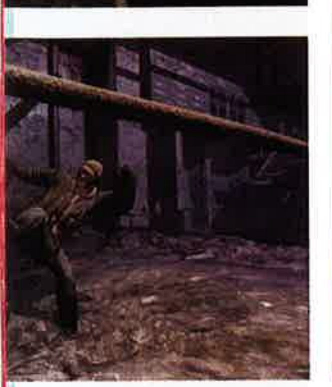
Como sabíamos, Ethan Thomas, agente de la Unidad de Crímenes Especiales protagonista de la primera parte, ha caído en desgracia: vive entre basura y en la calle. Tiene severos problemas de dependencia al alcohol... y comienza a percibir que algo en su lúgubre ciudad no va bien. Poco más se nos ha desvelado del argumento en la pequeña beta que hemos probado en la Redacción. Sólo que, tal y como sospechábamos, el misterioso y repugnante alquitrán negro que empapa las paredes de la ciudad tendrá vital importancia: en las primeras fases, Ethan será atacado por enemigos completamente embadurnados en la pringosa sustancia, y se adentrará por habitaciones completamente sumergidas en la negra bazofia, tan negra que parece devorar la luz de la linterna de Ethan. La aparición en las zonas alquitranadas de unos misteriosos huevos de los que salen enemigos nos hacen imposible predecir qué derroteros tomará el argumento de ***Condemned 2***.

Lo que definitivamente se confirma es que el sistema de lucha de la primera entrega, impactante pero indomable, se respeta en lo esencial (combates a dos palmos, con poca presencia de armas de fuego), pero se mejora y se hace más variado, evolucionando en la dirección lógica: combos de ejecución y golpes especiales, bloqueo de golpes enemigos y varias posibilidades de ataque, incluso sin armas (con los dos puños y la pierna derecha).

Condemned 2 parece, si cabe, más oscuro que su precedente. Y no porque haya menos sangre o violencia que en la primera entrega, sino porque todo está orientado a hurgar en los recovecos de las tripas del jugador. Los enemigos son increíblemente violentos, la condición del personaje protagonista mucho más extrema, y sus llamadas Respuestas Emocionales (la posibilidad de reaccionar con ira a los actos de otros personajes) refuerzan su condición poco amable. Incluso las escenas de investigación forense, más abiertas y menos guiadas que las del primer *Condemned*, parecen pensadas para que el jugador se sienta desvalido en un mundo feo, oscuro y agresivo.



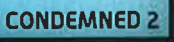




■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **MARZO 2008**



CONDEMNED 2



PS3 • XBOX 360

_GÉNERO **AVENTURA TENEBROSA SIN TECHO**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **MONOLITH PRODUCTIONS**
_JUGADORES **SIN CONFIRMAR**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.CONDEMNEDGAME.COM**

NO MORE MR. NICE GUY Patear a un enemigo en el suelo, una saludable práctica que Condemned no solo no cuestiona, sino que abraza sin dudar.



TOMA MORENO CONDEMNED 2 SE ALZARÁ, MUY POSIBLEMENTE, CON EL TRONO DE MEJOR JUEGO CON PELEAS CUERPO A CUERPO EN PRIMERA PERSONA

SI FUERA UN SPIN-OFF DE CSI SERÍA CSI - GOTHAM CITY



LOS CREADORES

MONOLITH PRODUCTIONS Desarrolladora norteamericana, creadores del motor gráfico Lithtech y responsables de títulos modestos e interesantes como el mítico Blood, Tron 2.0, No One Lives Forever o F.E.A.R.

EN CINCO LÍNEAS

Relectura del clásico de culto tenebroso para 360, con mecánica mejorada y nueva trama.

QUÉ CUENTA

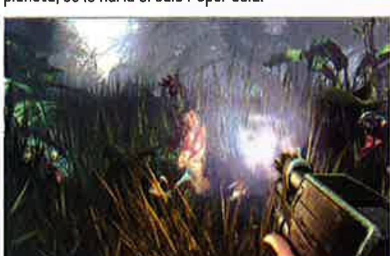
Después de los traumáticos sucesos del primer Condemned, Ethan Thomas deambula por las calles, sin trabajo, sin hogar y colgado de una botella. Una serie de alucinaciones y la aparición de personas a las que creía muertas le volverán a poner sobre la pista de una trama relacionada con el misterio que le destrozó la vida.

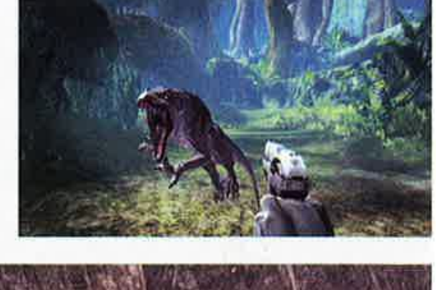
■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **FEBRERO 2008**

_GÉNERO **SHOOTER JURÁSICO**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **DISNEY INTERACTIVE**
_DESARROLLADOR **PROPAGANDA GAMES**
_JUGADORES **1-16**
_MODOS DE JUEGO **3** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.TUROK.COM**

PS3 • XBOX 360

«NO HEMOS ESCATIMADO EN GASTOS» Si John Hammond viera este planeta, se le haría el culo Pepsi-cola.





MULTIPLAYER Cooperativo (en escenarios «similares» a los del Modo Campaña) y competitivo. Como debe ser...



DEVÓRAME OTRA VEZ Deberás superar secuencias Quick Time Event para librarte de las fauces de los dinos.



_CHIARAFAN

TUROK

QUIZÁ NADIE LE ECHARA DE MENOS, PERO EL CAZADINOSAURIOS VUELVE A LA CARGA

El debut en las consolas de este héroe del cómic de los cincuenta, en la añorada **Nintendo 64**, supuso toda una revolución al ser uno de los primeros *shooters* en primera persona capaz de hacer frente á los pesos pesados del género en **PC**. Tan sólo el elevadísimo precio del cartucho (unas 15.000 pesetas de la época) impidió que se convirtiera en un éxito de masas. Después aparecieron varias secuelas, pero poco a poco la calidad fue descendiendo hasta llegar a límites bochornosos con la última entrega, canto de cisne de **Acclaim** aparecida en **PS2**, **Xbox** y **GameCube**.

¡Está vivo!

Desaparecida la compañía que lo vió nacer, **Buena Vista Games** (ahora **Disney Interactive Studios**) se hizo con la licencia y, tras un lapso bastante prolongado, está casi lista esta nueva encarnación que pretende ser algo así como un borrón y cuenta nueva. Incluso el argumento parte de cero, mostrando una ambientación futurista, con naves y viajes por el espacio y un protagonista, Joseph Turok, que deja atrás el taparrabos y las pinturas de guerra para mostrar la apariencia de un marine espacial aunque, eso sí, conservando sus rasgos de nativo norteamericano.

Un *shooter* en primera persona de nueva generación desarrollado en un planeta donde las amenazas, además de los soldados rivales, son dinosaurios de todo tipo (los de *Parque Jurásico* y alguno más), de desarrollo bastante lineal y lleno de secuencias *scriptadas* (lo que los anglosajones denominan *story-driven*), con algunos elementos de sigilo y, sobre todo, con un fuerte componente multijugador, que se manifiesta en dos vertientes: una modalidad cooperativa para cuatro jugadores (¿alguien dijo *Halo 3*?) y una competitiva para un máximo de 16. Puede que esté algo fuera de su época este ***Turok***, pero los dinosaurios también, y molar molan...

«A LO MEJOR TE DUELE UN POCO...» Los ataques por la espalda estarán a la orden del día, y es que Turok no sería el mismo sin su socorrido cuchillo.

EN CINCO LÍNEAS

Actualización «next gen» de una veterana saga de juegos de disparos en primera persona.

QUÉ CUENTA

Un miembro de un equipo de fuerzas especiales cambia de bando para participar en la caza de su antiguo mentor, jefe de una peligrosa organización criminal.

SI FUERA UNA PELÍCULA SERÍA EL MUNDO PERDIDO



LOS CREADORES

Propaganda Games
Tras el fiasco de la última entrega de Turok y la desaparición de sus responsables originales, este grupo de programación con sede en Vancouver, Canadá, fue el elegido por Touchstone y Buena Vista para revitalizar la saga. Algunos de sus miembros participaron en títulos como Def Jam o Battlefield.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **21 ENERO 2008**

_GÉNERO **ESTRATEGIA TÁCTICA MILITAR**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
_DESARROLLADOR **SQUARE ENIX**
_JUGADORES **1-4 (1-2 ON-LINE)**
_MODOS DE JUEGO **4** _ONLINE **SÍ**
_WEB **ADVANCEWARS.COM**

NINTENDO DS







¡MÁS MADERA, ES LA GUERRA! La combinación de unidades y el apoyo mutuo que se brinden es fundamental para abrir brecha en las defensas enemigas.

EN CINCO LÍNEAS

La mejor estrategia táctica por turnos que podrás llegar a tener nunca en tu Nintendo DS

QUÉ CUENTA

Todo comienza cuando Ed, un joven cadete de la academia militar de Laurentia, es atacado por un grupo de bandidos. Un mundo desolado donde la guerra es la única realidad.

SI FUERA UN JUEGO DE MESA SERÍA WARHAMMER 40K

LOS CREADORES

INTELLIGENT SYSTEMS Fundada en Tokio en el año 86, esta desarrolladora es uno de los equipos internos más famosos de Nintendo, habiendo trabajado en sagas míticas como Metroid, Fire Emblem, Nintendo Wars, Wario Ware o Paper Mario. En sus orígenes eran parte del equipo de Gunpei Yokoi, uno de los gurús de la compañía.

_MR WINTERS

ADVANCE WARS
DARK CONFLICT

MEJORANDO LO QUE PARECÍA INMEJORABLE, CON UN TONO MUCHO MÁS OSCURO Y PLENA FUNCIONALIDAD ON-LINE

Intelligent Systems encontró en el *Famicon Wars* original (**NES**, 1988) el perfecto equilibrio entre complejidad táctica, presentación vistosa y sencillez de manejo. El *Advance Wars: Dual Strike* para **DS** refinaba la fórmula convirtiéndose en un clásico instantáneo. Pero aquella maravilla aún permitía unos pequeños ajustes adicionales: allí por donde había una pequeña imperfección, un leve desequilibrio en la mecánica, han pasado los chicos de **Intelligent Systems** para dar a luz un producto todavía más pulido. Así, encontraremos en ***Dark Conflict*** varios elementos convenientemente mejorados, como los COs, o comandantes de nuestros ejércitos. Su presencia en el campo de batalla será real, física: cada comandante es una unidad que puede atacar y ser destruida. Además, su poder especial no resultará tan espectacular y decisivo como en *Dual Strike*, lo que resuelve uno de los principales desequilibrios. También se han añadido unidades de infantería motorizada que alivian la tediosa tarea de tomar posiciones. Se ha modificado el papel de los vehículos de repostaje, y se incluye una nueva unidad de "bengala" que permite disipar temporalmente la niebla de guerra. La temática es más oscura que en la anterior entrega, abandonando casi por completo la estética manga por una visión cruda y desolada de los desastres de la guerra en un mundo post-apocalíptico. Y, por supuesto, se ha incorporado plena funcionalidad *on-line* a través del WFC de **Nintendo**, añadiendo a esta inmensa mejora un completo editor de mapas y un servicio de intercambio. Todo ello con una interfaz mejorada (que ofrece todavía más información al jugador que en *Dual Strike*), y que aprovecha por completo, ahora sí, el *stylus* de la **DS**. Un clásico inmediato.

UNA VISIÓN CRUDA Y DESOLADA DE LOS DESASTRES DE LA GUERRA



COMANDANTE EL PAPEL DE LOS COS HA SIDO REVISADO PARA RESOLVER ANTIGUOS DESEQUILIBRIOS_

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **FEBRERO 2008**

_GÉNERO **SHOOTER IRREAL**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **MIDWAY**
_DESARROLLADOR **EPIC GAMES**
_JUGADORES **1-16**
_MODOS DE JUEGO **3** _ONLINE **SÍ**
_WEB **UNREALTOURNAMENT3.COM**

PS3 • XBOX 360

_DE LÚCAR

UNREAL TOURNAMENT 3

EL CLÁSICO SE RENUEVA PARA ARRASAR CON LAS MISMAS ARMAS DE SUS COMPETIDORES

Tal y como ocurría en aquella leyenda del Cid, esa que juraba que con su simple presencia ganó una batalla después de muerto, es más que posible que ***Unreal Tournament 3*** tenga mucho fanático de los *shooters* ya entregado sólo por su nombre. Con ese simple detalle, es seguro que venden unos cuantos miles de juegos pero... ¿qué haría falta para conquistar al resto de amantes del género? Pues parece que en **Epic Studios** han sabido dar con la respuesta.

¿Pasado+Presente= Futuro?

Unreal Tournament siempre apostó por la jugabilidad y el Modo Multijugador y no le importó sacrificar un poco otros apartados como la historia o la calidad gráfica, tema en el que siempre salía perjudicado en las comparaciones. Pues por lo que hemos podido ver en la versión beta, parece que ***UT3*** contará con tantos Modos de juego como el que más y con una puesta en escena de lo mejorcito del género en **PS3** y **360**. Ya con el Modo Campaña tendremos abundantes horas de juego, pero será con el juego en red cuando descubramos el verdadero potencial y la extraordinaria jugabilidad de ***UT3***. Acción total y más salvaje que nunca, manejo sencillo y preciso, enemigos dotados de un instinto e inteligencia inusual, armas para todos los gustos y unos escenarios realmente trabajados y sorprendentes son algunas de sus mejores bazas... pero no las únicas. Como el 65% del juego ha sido orientado al juego en red, ***UT3*** contará con una completa comunidad en la que podremos guardar nuestros resultados, agrupar a nuestros compañeros de juego y hacer seguimiento de los marcadores de partidas.





EN CINCO LÍNEAS

Un *shooter* total y muy jugable en el que no encontraremos ni un sólo momento de respiro.

QUÉ CUENTA

Es una historia de supervivencia en la que la raza humana se enfrenta, además de entre sí, a todas las especies conocidas y no tan conocidas del resto de la galaxia.

SI FUERA UNA TAPA SERÍA

SANGRE ENCEBOLLÁ



LOS CREADORES

EPIC GAMES USA
Aunque no puedan presumir de contar con un currículum muy prolífico, de lo que no cabe duda es de que sí pueden sacar pecho con la calidad y categoría de sus trabajos. Ellos son los responsables de juegazos como Gear Of Wars, Unreal Tournament 2: The Liandri Conflict y de la entrega de Unreal Tournament 3 para PC.





SANGRE Sin llegar a ser muy cruento, arriba se puede ver que en Unreal Tournament 3 sí hay presencia de sangre.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **MARZO DE 2008**

PSP

_GÉNERO **ESPIONAJE TÁCTICO DE BOLSILLO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **KOJIMA PRODUCTIONS**
_JUGADORES **1-6**
_IDIOMA **INGLÉS** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.KONAMI.JP/GS/GAME/MPO+/EN/**

BALASERA AD-HOC
¿SERÁS CAPAZ DE SACRIFICAR A TUS HOMBRES FRENTE A OTROS CINCO USUARIOS?



Y SIGUE LA CAZA DEL WI-FI II
BUSCA REDES CON LA PSP PARA GENERAR MÁS SOLDADOS.



EN CINCO LÍNEAS

Versión extendida del anterior MGS Portable Ops, en el que la trama desaparece en beneficio del Modo Multijugador.

QUÉ CUENTA

La verdad es que MGS: Portable Ops Plus no añade nada a la historia de Big Boss y Naked Snake. Tu único objetivo es reclutar hasta 200 soldados para enfrentarlos a otros usuarios.





LOS CREADORES

KOJIMA PRODUCTIONS
Este es el nombre con el que se conoce, desde Abril de 2005, a la antigua Konami Computer Ent. Japan. Liderados por el gran Hideo Kojima, han producido bajo esta nueva marca seis productos: MGS3: Subsistence, MG Acid 2, MGS: Digital Graphic Novel, MGS: Portable Ops, Lunar Knights y MGS: Portable Ops Plus.

_NEMESIS

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS +

NUEVOS MAPAS Y PERSONAJES PARA LA «VERSIÓN EXTENDIDA» DEL ESPIONAJE TÁCTICO Y PORTÁTIL DE KOJIMA PRODUCTIONS

Aquellos que soñaban con una secuela pura y dura del magnífico *MGS Portable Ops* tendrán que seguir esperando, porque este nuevo **UMD** no es sino una extensión del juego del pasado año, comercializada en EE.UU. a precio reducido (19.95$). Aún desconocemos cuánto costará en España, pero hemos probado a fondo una versión beta en la que quedan patente las intenciones del producto: explotar aun más que su antecesor los enfrentamientos multijugador, tanto en *ad-hoc* como en Modo Infraestructura.

Piques multijugador asegurados

De hecho, ***MGS Portable Ops Plus*** carece de trama argumental alguna. El modo para un jugador, bautizado como Infinity Mission, consiste, simple y llanamente, en avanzar de nivel en nivel, completando objetivos mientras reclutas (por las buenas o por las malas) hasta 200 soldados diferentes, distribuyéndolos en 8 compañías. Cada soldado utilizado ganará experiencia en combate, hasta formar un ejército temible que podrás enfrentar a otros cinco jugadores, con posibilidad de chatear e incluso de sacarte una foto de grupo con tus amigos para celebrar la victoria.

Creado a partir del motor gráfico del anterior *Portable Ops* (que era a su vez una adaptación del engine del *MGS3: Subsistance* de **PS2**), ***Portable Ops Plus*** incorpora nuevos mapas (como cuatro arenas extraidas del *Metal Gear Online* de **PS2** y como guiño a los fans, el hangar del MG Rex en la isla de Shadow Moses) y personajes (Raiden, Old Snake y Roy Campbell). En las filas del enemigo también habrá novedades: junto a los nuevos soldados Tengu y Hi-Tech, reconocerás a viejos conocidos como los soldados GENOMA y las tropas de élite del general Gurlukovich (*MGS2*).

Pero, sin duda, lo mejor del juego es la posibilidad de jugar contra amigos utilizando un sólo **UMD.** Más de uno llegará a las manos después de unas cuantas partidas.







DUELO DE PAREJAS EN EL MULTIJUGADOR

EA Montreal ha prometido trasladar la misma compenetración entre personajes al terreno de las partidas multijugador *on-line*, lejos del típico Deatchmatch al que todos estamos acostumbrados. Deberás cuidar la espalda de tu compañero mientras saboteas la instalación enemiga y ganas dinerito fresco con el que comprar nuevas armas.





VAYA PAR DE CABRONAZOS
AQUÍ NO SE PIERDE EL TIEMPO: EN PLENO SALTO EN PARACAIDAS SE PUEDE DAR INICIO AL TIROTEO



ARMY OF TWO

EL TÉRMINO «MERCENARIOS» SE QUEDA CORTO CON ESTE PAR DE MASTUERZOS CAPACES DE ANIQUILAR UN EJÉRCITO

Si no hay más contratiempos de por medio, en marzo vamos a disfrutar por fín de ***Army Of Two***, el demoledor *shooter* presentado por **EA Montreal** en la Feria E3 de 2006. En aquel momento, cuando nos mostraron el juego en acción a tráves de una **Xbox 360**, ***Army Of Two*** nos impresionó, no sólo por sus potentes gráficos, sino porque se inspiraba en un suceso tristemente real: la implicación de las Corporaciones Militares Privadas en los conflictos armados.

La actual guerra de Irak y, más concretamente, el caso Blackwater, destapó para la opinión pública el creciente peso que están teniendo estas empresas, que contratan a antiguos veteranos del ejército para actuar en las misiones más peligrosas, en algunos casos al margen de la ley. **EA Montreal** se adelantó a esta polémica, lo que quizás haya motivado el continuo retraso que ha ido sufriendo el juego en su fecha de lanzamiento.

Aunque si dejamos al margen los temas políticos, buena parte de la culpa quizás sea del PAI (Partner Artificial Intelligente), el ambicioso gestor de inteligencia artificial en el que **EA Montreal** lleva trabajando años y que logrará que la experiencia de jugar en solitario sea igual de real y divertida que luchando en compañía de un amigo. Porque si en otros juegos la compenetración entre jugadores es importante, en ***Army Of Two*** significa la vida o la muerte.

Dos contra el Mundo

Como su propio título indica, en ***Army Of Two*** la guerra es cosa de dos: una pareja de mostrencos capaces de liquidar un ejército entero y volcar un tanque con una colleja. Rios y Salem

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **MARZO 2008**

ARMY OF TWO

PS3 • XBOX 360

_GÉNERO SHOOTER BERRACO POR PAREJAS
_PAÍS CANADÁ _COMPAÑÍA ELECTRONIC ARTS
_DESARROLLADOR EA MONTREAL
_JUGADORES 1-4
_MODOS DE JUEGO 2 _ONLINE SI
_WEB WWW.EA.COM/ARMYOFTWO





SIN SEGURO A TERCEROS *AGARRA UN HOVERCRAFT Y LÁNZATE A UNA PERSECUCIÓN LOCA, LOCA POR EL RIO.*_



NO SIN MI MAROMO *SI HIEREN A TU COMPAÑERO, PODRÁS ARRASTRARLE HASTA LUGAR SEGURO Y LUEGO CURARLE*_

EN CINCO LINEAS

Dos mastuerzos enmascarados se enfrentarán a ejércitos enteros por todo el mundo.

QUÉ CUENTA

Rios y Salem, dos antiguos Rangers del ejército de EE.UU. se pasan al sector privado, combatiendo como mercenarios en Afganistán, Irak o China.

SI FUERA UN HÉROE DEL CINE DE ACCIÓN SERÍA CHUCK NORRIS



LOS CREADORES

EA MONTREAL
Fundada en marzo de 2004, han producido hasta la fecha tres títulos: SSX Blur, Boogie y este inminente Army Of Two. Al frente de EA Montreal está Alain Tascan, antiguo componente de Ubi Soft Montreal (se rumorea en el sector que Ubi no se tomó demasiado bien su fuga a EA, y más para fundar un grupo de programación rival en la misma ciudad).

son dos veteranos Rangers, reconvertidos en soldados a sueldo de una Corporación Privada. Tras un arranque bastante movidito en las calles de Mogadiscio (era 1993, en plena movida somalí), la acción nos traslada al 11 de septiembre de 2001. Mientras las torres se derrumban en directo por la TV, Rios y Salem reciben órdenes de volar hacia Afganistán… y es entonces cuando comienza el verdadero espectáculo. Acorazados hasta los dientes, y haciendo uso de armamento pesado, Rios y Salem se lanzan al combate sin mas ayuda que una conexión de radio y un GPS que les indicará los objetivos principales y secundarios.

Desde una perspectiva en tercera persona, el jugador se embarca en una sucesión de misiones que rozan el suicidio, mientras recorre las cuevas de Afganistan, los lugares más candentes de Irak o la cubierta de un Portaviones a punto de naufragar. La complicidad entre Rios y Salem es total: cuando uno cae herido, el otro arrastra a su compañero a lugar seguro para curarle; mientras uno desencadena un tiroteo infernal para llamar la atención del enemigo, el otro se arrastra hasta atacar por los flancos.

Órdenes a viva voz

Si ha existido un juego diseñado para ser disfrutado en compañía, ese es ***Army Of Two***. Ya sea en pantalla partida como en partida cooperativa via *on-line*, el espectáculo y la diversión están garantizadas. De ahí los titánicos esfuerzos de **EA Montreal** por dotar a ***Army Of Two*** de la inteligencia artificial necesaria para recrear la misma experiencia de juego con un único jugador. Tu compañero, bajo el control de la máquina, reconocerá tus órdenes por voz, via *headset*, de tal forma que podrás pedirle que ataque, avance o retroceda, mantenga su posición o que desencadene un tiroteo mientras buscas posiciones más ventajosas. Todo de viva voz. Hemos podido comprobarlo con una versión beta, muy cercana a lo que será el producto final, que nos ha sorprendido por la enorme calidad de su doblaje al castellano.

Pese al sistema de órdenes y la avanzada inteligencia artificial de tu compañero, ***Army Of Two*** no se abandona al realismo ni la táctica espesa de los *shooters* estratégicos de comandos. Es un arcade al cien por cien: furioso, irreal pero maravillosamente divertido. Esperemos que no haya más retrasos de por medio y podáis comprobarlo por vosotros mismos en poco más de un mes. ●

LA COORDINACIÓN ENTRE AMBOS PERSONAJES SERÁ ESENCIAL PARA SOBREVIVIR



_JOHN TONES

DARK SECTOR

¿UN ARMA INESPERADAMENTE ORIGINAL Y UNA AMBIENTACIÓN DIGNA EN UN JUEGO QUE NO ES UN TRIPLE A?

Pues sí. Aún podemos llevarnos sorpresas en esta industria, y sin duda, ***Dark Sector*** ha sido una de las más notables de todo el mes: acción en tercera persona, muy tras la estela de *Gears of War*, ambientación semifuturista y con hincapié en holocaustos víricos... Todo parece genérico hasta que el héroe descubre la novedad de ***Dark Sector***: el *glaive*, una estrella de tres puntas curvas acabada en cuchillas y que funciona como un boomerang.

Nuestro héroe es un turbio agente de la CIA llamado Hayden Tenno que persigue a Mezner, poco menos que un científico loco responsable de que un peligroso virus corra el peligro de expandirse por el oriental país de Lasria. Infectado con el virus, Tenno logra huir, aferrándose mientras tanto al misterioso *glaive* y decidido a descubrir la verdad tras los abundantes puntos oscuros que se ocultan en una misión completamente salida de madre.

No siempre fue así: cuando ***Dark Sector*** comenzó a concebirse en 2004 no solo funcionaba bajo otro motor gráfico, el **Sector Engine**, sino que su argumento transcurría en el espacio exterior, con un héroe más convencional en posesión de un traje biónico que incluía entre sus características una versión primitiva del *glaive*. El cambio de escenario nos lleva a una Europa del Este de un futuro cercano, y Tenno, lejos de ser un héroe sin fisuras, revienta el cráneo de un compañero, sin ningún miramiento, al principio del juego y antes de ser infectado.

Flying dagger

El *glaive* funciona de forma sumamente sencilla: cuando Tenno se coloca en modo de apun-

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **MARZO 2008**

DARK SECTOR

PS3 • XBOX 360

_GÉNERO **ACCIÓN POST-KRULL**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **D3 PUBLISHER OF AMERICA**
_DESARROLLADOR **DIGITAL EXTREMES**
_JUGADORES **NO CONFIRMADO**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SI**
_WEB **WWW.DARKSECTOR.COM**



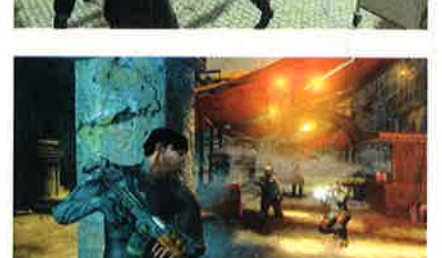


MIRA COMO SE ESCONDEN La posibilidad de que las cuchillas se impregnen de fuego, electricidad u otras materias que haya por los escenarios multiplican su poder devastador y letal.



MORAL ESCASA LAS SOCORRIDAS EJECUCIONES A TRAICIÓN, MÁS EFECTIVAS QUE NUNCA CON EL GLAIVE







tar, puede disparar alguna de las armas convencionales que lleva, o lanzar la afilada estrella. Esta es como un boomerang que arrasará con todo lo que se encuentre por su camino. El problema es que mientras que vuelve a las manos de Tenno, este queda desprotegido. Una situación que los jugadores avispados aprovecharán para usar el arma de fuego que en ese momento lleve encima el protagonista.

En los cuatro niveles que hemos jugado de ***Dark Sector***, todos ellos pertenecientes al tramo inicial del juego, hemos visto cómo Tenno usa el arma blanca para solucionar sencillos *puzzles* o eliminar varios enemigos de una tacada. Así, cuando el espectacular objeto volador toca una zona en llamas o que desprende energía eléctrica, como un generador, sus cuchillas transportan esa energía a donde Tenno quiera, pudiendo provocar incendios o cortocircuitos a distancia. Conforme avanza el juego, Tenno adquirirá capacidades de control sobre el *glaive*: nosotros hemos descubierto la divertidísima posibilidad de manipular su trayectoria en pleno vuelo a través de una frenética perspectiva en primera persona que nos ha recordado poderosamente a la posibilidad de controlar los proyectiles en *Heavenly Sword*.

De dificultad disparatadamente alta, pero muy consecuente a la hora de premiar al jugador que tiene la paciencia de planificar y meditar cuidadosamente sus ataques (de nuevo como en *Gears of War*, el arte de buscar cobertura es absolutamente imprescindible), este juego de **Digital Extremes** no solo posee una buena idea de artillería. Seguro que el *glaive* nos puede dar nuevas sorpresas en la versión final de ***Dark Sector*** (se sabe, por ejemplo, que podrá generar luz, aunque hasta el momento nos hemos tenido que conformar con generar destellos a disparo limpio, en secuencias de suspense y horror primordial muy bien narradas). Pero independientemente de ello, ***Dark Sector*** exhibe una ambientación de segunda mano pero cuidada, con un tratamiento del color y la atmósfera muy interesantes. Se trata de un juego muy a menudo oscuro, como su nombre indica, con enemigos deformes y mutantes a los que hay que liquidar con embestidas cuerpo a cuerpo sirviéndose de las cuchillas del *glaive*. ***Dark Sector*** no inventa nada, pero todo lo que recicla lo hace respetuosamente. Puede que este juego no cambie el mundo, pero como dice el refrán, «*dame cuchillas voladoras y llámame tonto*»

EL GLAIVE PROMETE CONVERTIRSE EN UN ROTUNDO E IMITADO DISEÑO LÚDICO-ARMAMENTÍSTICO

EN CINCO LÍNEAS

Acción en tercera persona, consciente de Gears of War y con una atractiva arma a cuestas.

QUÉ CUENTA

Hayden Tenno es un turbio agente de la CIA que viaja hasta Europa del Este para desbaratar los planes de Mezner, empeñado en que un letal virus se propague por el mundo.



SI FUERA UNA PELÍCULA RIDÍCULA SERÍA KRULL





LOS CREADORES

DIGITAL EXTREMES

Compañía canadiense fundada en 1993 y cuyo mayor logro es la participación en el desarrollo de la popular serie Unreal Tournament. Iniciaron la creación de un motor gráfico exclusivo para Dark Sector, que finalmente acabó convirtiéndose en el Evolution Engine del que son propietarios.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **MARZO 2008**

XBOX 360 • WII

_GÉNERO **HIGH SCHOOL WAY OF LIFE**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **ROCKSTAR**
_DESARROLLADOR **ROCKSTAR/MAD DOC SOFTWARE**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.ROCKSTARGAMES.COM/BULLY**



LOW-DEF ENTRAÑABLE LA VERSIÓN DE WII TIENE MÁS QUE VER GRÁFICA Y ANIMICAMENTE CON LA DE PS2_



BIOLOGÍA PREPÁRATE PARA DISECCIONAR UN BUEN PUÑADO DE BICHOS... ALIENS INCLUÍDOS_



_STAN BY

BULLY
SCHOLLARSHIP EDITION

COMIENZA UN NUEVO AÑO Y ROCKSTAR NOS INVITA A UN NUEVO CURSO. ¿QUÉ HAY DE NUEVO EN BULLWORTH?

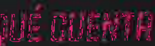
He de confesar que volver a pasear por la Academia Bullworth, después de más de un año sin haber tocado *Canis Canem Edit* (la nueva edición vuelve al título original) ha sido todo un placer. Seguramente, lo mejor que podamos decir sobre ***Bully Scholarship Edition***, al menos tan pronto, es que el particular ambiente que creaba el juego sigue prácticamente intacto, tanto en su versión para **Xbox 360** como en la de **Wii**. En realidad, el juego es básicamente el mismo: misma historia (Jimmy Hopkings abandonado a su suerte en la Academia Bullworth para jovenes problemáticos) y mismas dinámicas (*sandbox*, sistema de misiones, objetos ocultos, etc...). Algo de incertidumbre causaba el aspecto visual, ya que la versión de **360** ha sido realizada desde cero por **Mad Doc Software**, y a *Canis Canem Edit* le sentaban especialmente bien sus limitaciones propias de **PS2**. Visto lo visto, no obstante, la adaptación resulta satisfactoria, y aunque personalmente prefiera la versión para **Wii** (con un framerate mucho más sólido que el de **PS2**), la de **360** presenta mejor definición, sin abusar de brillitos y filtros facilones.

La gran novedad se basa en nuevas misiones y nuevas asignaturas. De las primeras hemos jugado algunas (con un Santa Claus borracho y mafiosete como *leitmotiv*) y, efectivamente, siguen la misma línea zumbona que las que ya jugamos en **PlayStation 2**. En cuanto a las asignaturas, se han añadido matemáticas (con pruebas de preguntas y respuestas rápidas), geografía (colocar banderas sobre un mapamundi), biología (disecciones a lo *Trauma Center*) y música (*bemani powa!*). Muy divertidas todas y accesibles como minijuegos multijugador. Comienza el nuevo curso, pues.



EN CINCO LÍNEAS

Una ejemplar comedia de instituto jugable, con dinámicas tipo sandbox, y asistencia obligada a clase...



QUÉ CUENTA

Después de ser expulsado de varios colegios, Jimmy Hopkins acaba internado en la Academia Bullworth: la institución con la mayor acumulación de clichés de instituto, y los más entrañables.

SI FUERA UNA SECUELA SERÍA

LA REVANCHA DE LOS NOVATOS 2



LOS CREADORES

ROCKSTAR VANCOUVER
Los principales responsables de Bully, antes de ser comprados por Rockstar, eran conocidos como Barking Dog Studios, y comenzaron su actividad en 1998, compuestos por algunos ex-exmpleados de Radical Entertainment. Allí desarrollaron títulos como Homeworld: Cataclysm, y participaron en un versión temprana de Counter Strike.





_GÉNERO **ESTRATEGIA TÁCTICA SIN PIEDAD**
_COMPAÑÍA **INTELLIGENT SYSTEMS**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO-CASTELLANO**
_WEB **WWW.INTSYS.CO.JP/ENGLISH**

FIRE EMBLEM. RADIANT DAWN

OJOS GRANDES, SUDOR FRÍO Y CUADRÍCULAS DE LAS NARICES

La mítica saga *Fire Emblem* llega a la **Wii** dispuesta a poner las cosas en su sitio: no hay en su inclemente mecánica de estrategia por turnos un sólo hueco para que respire el jugador inexperto. Abuelas adictas a *Wii Sports* y novias «casuales» harán bien en alejarse de este juego... y abrir hueco a los veteranos de un género que no te suelta una vez te ha enganchado. ***Fire Emblem Radiant Dawn*** continúa narrando la belicosa existencia de la práctica totalidad del plantel de personajes de la anterior entrega de la saga, *Pool of Radiance* (**GameCube**). Pocas novedades frente a dicho título: idénticas mecánica, presentación e interfaz (que no aprovecha las funcionalidades del wiimote). Mismo poder adictivo, misma profundidad en la línea argumental y, como novedad, una dificultad altísima, absurda: la muerte de nuestros personajes es frecuente y definitiva, dando pie a una pochísima pantalla de *Game Over* de las que ya no se ven. ¿Clave para el enganche definitivo o pasaporte directo hacia la frustración del jugador? Pronto lo averiguaremos. _MR WINTERS

Wii



_GÉNERO **ESTRATEGIA BLANDENGUE**
_COMPAÑÍA **NINTENDO**
_JUGADORES **1-2**
_ON-LINE **SÍ**
_WEB **WWW.BATTALIONWARS.COM**

BATTALION WARS 2

DIRIGIENDO TROPAS A GOLPE DE WII MOTE Y NUNCHUK

Si hubiera que definir ***Battalion Wars 2*** a alguien que no conociera el original de **GC** (al que se parece en todo con algunas mejoras y adiciones), tendríamos que hablar de acción y estrategia en tiempo real. Más lo primero que lo segundo, aunque la serie quiera vendernos lo segundo, lo que provocará, sin duda, críticas y rechazos. El juego parte de un conflicto bélico mundial entre naciones ficticias (y paródicas) a propósito de una super-arma. En dicho conflicto iremos participando en diferentes campañas al mando de un conjunto variopinto de tropas: fusileros, artilleros o carros anti-aire, por ejemplo, y más adelante, también vehículos aéreos y navales. Los controles son sencillos y es muy fácil hacerse rápidamente con el juego y su dinámica. Pero mi mayor problema con ***Battalion Wars***, a falta de catar el juego completo, es que el componente estratégico, pese a disponer de diferentes tipos de unidades que dirigir, es prácticamente nulo. Los escenarios no ofrecen opciones tácticas y la estrategia se limita, parece, a apuntar y despachar. Veremos... _STAN BY



ACHTUNG! LO MEJOR QUE PODEMOS HACER POR BATTALION ES AVISAR: ¿ESTRATEGIA? POCA_



VIVA EL CARTOON NOS ENCANTA TODO EL APARTADO VISUAL DEL JUEGO_

GUANTAZOS CEL SHADING LAS ANIMACIONES DE COMBATE NO APORTAN NADA



DEMONIOS CELESTIALES. NO TE DEJES ENGAÑAR POR LAS APARIENCIAS: ALGUNOS ÁNGELES TAMBIÉN PUEDEN SER TEMIBLES DEMONIOS_



GUAPERAS Y TIPOS DUROS

¿Por qué me compro ***Devil May Cry 4***? Pues porque te gustaron los anteriores, y en esta nueva entrega encontrarás un nuevo guaperas, Nero, junto al incombustible Dante. Y además se pone a la venta una edición especial en caja metálica y un libro con arte del juego.






_LEOLO

DEVIL MAY CRY 4



SI UNA FÓRMULA FUNCIONA, ¿POR QUÉ CAMBIARLA? ESO HAN DEBIDO PENSAR LOS PRODUCTORES DE LA CUARTA ENTREGA DE DMC, QUE SIGUE OLIENDO A ACCIÓN POR LOS CUATRO COSTADOS.

Malos tiempos para los héroes de buen corazón y nobles intenciones; ya no se estilan los caballeros con buenos modales. Desde luego, Dante no está encuadrado dentro de este grupo, más bien lleva al límite su arrogancia y su descaro. Puede enfrentarse a una mole de fuego de cuatro metros y tratarla como si fuera una cucaracha inmunda. Lo mejor es que su sucesor en ***Devil May Cry 4***, Nero, no le va a la zaga, incluso supera en ocasiones la chulería del portador de la legendaria Sparda, pecados de juventud, a la hora de desempeñar su labor de héroe.

A pesar de que han transcurrido dos años, más o menos, desde que apareciera la edición especial de *Devil May Cry 3*, en esta cuarta entrega se percibe el estilo de la saga. **Capcom** ha cogido el tercer capítulo y ha desarrollado todas sus facetas: mejores gráficos, más personajes, sistema de combate mejorado... y así hasta terminar con toda la lista. Sin embargo, no supone un punto de inflexión dentro de *Devil May Cry*, como lo fue **Resident Evil 4** para su saga.

¿Qué hay de nuevo, viejo?

El **Studio 4** de **Capcom** se ha empleado a fondo, y aún así da la sensación de que el juego estaba planificado originalmente para **PlayStation 2**, pasando en última instancia a formar parte de las novedades de **PS3**. Esto no le resta mérito, pero es como si algo en ***Devil May Cry 4*** oliese a viejo bajo su nuevo y reluciente traje.

Vayamos por partes. Estructuralmente el juego ha tomado el molde de anteriores *Devil May Cry*. Una descarga controlada de combos, espadazos, golpes especiales y combinación de estilos de ataque (ahora durante el combate), con un argumento pasable como envoltorio. La verdad es que la historia es casi una excusa para que los dos protagonistas puedan partirse la cara con una legión de demonios, sin llegar a jugar un papel relevante en el juego.

Lo de partirse la cara sí que se lo han tomado en serio en el **Studio 4** de **Capcom**. Nero cuenta con una espada (*Red Queen*), un gigantesco revólver (*Blue Rose*) y el brazo derecho poseído (*Devil Bringer*) que tiene una fuerza descomunal y la capacidad de proyectarse, ya sea para zurrar a distancia, coger a un enemigo o agarrarse a una serie de artilugios preparados para tal efecto. Las posibilidades que ofrece a la hora de combinar golpes, diferentes estilos y la interacción que ofrecen determinados enemigos es alucinante. Si *Devil May Cry*

16+

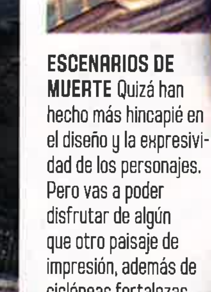
PS3 • XBOX 360



_GÉNERO **HACK & SLASH MEGAGÓTICO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **CAPCOM**
_DISTRIBUYE **CAPCOM**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS / VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.DEVILMAYCRY.COM**







ESCENARIOS DE MUERTE Quizá han hecho más hincapié en el diseño y la expresividad de los personajes. Pero vas a poder disfrutar de algún que otro paisaje de impresión, además de ciclópeas fortalezas.





YA HAY UNA DEMO DEL JUEGO DISPONIBLE EN XBOX LIVE Y EN PLAYSTATION NETWORK

3 te pareció una pasada, aquí vas a quedarte sin palabras. En cualquier caso, para aquellos que no estén muy avezados en las triquiñuelas de la saga, se han establecido dos niveles de dificultad: uno para humanos y otro sólo apto para cazademonios. El primero proporcionará una experiencia placentera (casi a modo de paseo) para los que hayan surcado anteriores entregas, pero si buscas emociones fuertes, tendrás que decantarte por el nivel cazademonios sin dudarlo.

Lo que está claro es que no es un título para jugadores *casual*. Y si quieres tener una relación satisfactoria con ***Devil May Cry 4***, tendrás que permanecer atento a potenciar tu personaje, recogiendo órbitas rojas y obteniendo buenas puntuaciones para conseguir almas como moneda a cambio de nuevas habilidades. Esto conlleva tener determinados factores en cuenta, como emplear el menor tiempo posible en completar la misión y hacerlo consiguiendo el ➲



CUANDO ÉRAMOS JÓVENES

Es muy difícil repetir el impacto visual y de juego que tuvo el primer *Devil May Cry* (PlayStation 2, 2001), a pesar de que lo intentaron con una infructuosa segunda entrega (PS2, 2003) y consiguieron remontar el vuelo con una exigente y vistosa tercera parte (PS2, 2005), que tuvo una edición especial (PS2, 2006).









EL ARMA DE PANDORA

Este maletín es en realidad un arma terrorífica. A través de mejoras será posible convertirlo en una ametralladora, un lanza granadas o un estratosférico lanzamisiles que no dejará bicho viviente.

mayor número de combos posibles, entre otras cosas, para que el estilo sea premiado con una buena cantidad de puntos.

Sangre nueva, bestias infernales.

Sin duda, la incorporación de Nero es uno de los principales atractivos. La potencia de su brazo *Devil Bringer* es inconmensurable, y hasta se la echa de menos cuando manejamos a Dante. Pero de poco serviría todo esto si no estuviera aderezado con un apartado gráfico en condiciones. Y ***Devil May Cry 4*** cumple los requisitos para llamar la atención, tanto en **PS3** como en **360**.

Dentro del repertorio de escenarios hay unos cuantos lugares de esos que impactan en la retina; escenas que visualmente rozan el *voyeurismo*, como la presentación de Gloria (Trish) en la entrada de la fortaleza helada y un catálogo de *final bosses* de libro. Si alguna vez te has imaginado un jefe final, en ***DMC4*** han seguido el patrón que estás imaginando y lo han llevado un paso más allá.

Resulta también gratificante el añadido de algunos *puzzles* capaces de mantener tus neuronas activas para algo más que encadenar golpes. Y también la banda sonora, que sin romper con la tradición de la saga, con sus melodías disco-metaleras para la acción, se desmelena con alguna que otra composición orquestal digna de retener en la memoria más allá del momento de la escucha.

A todo esto, como ha sucedido en otras entregas, hay que sumar los extras que se van acumulando hasta completar el juego, las numerosas misiones secretas, así como la incorporación de nuevas y espectaculares armas, como las que llevan por nombre (en la clásica línea satanista que distingue a la saga) Lucifer, y, sobre todo, Pandora, el sorprendente maletín capaz de tomar 666 formas (al menos eso asegura el juego). En definitiva, si estás buscando un juego para poner a prueba tu habilidad ejecutando combos, superando los patrones de ataque de *final bosses* gigantescos y con la posibilidad de volver a echar una partida para mejorar puntuaciones y obtener extras ocultos, ***Devil May Cry 4*** va a saciar tu sed de aventura. Pusilánimes y seres con flojera en las muñecas, por favor, abstenerse.

CONCLUYENDO

Puro espectáculo y acción sin pausa, sin trampa ni cartón. Lo que ves es lo que hay, y a disfrutar.

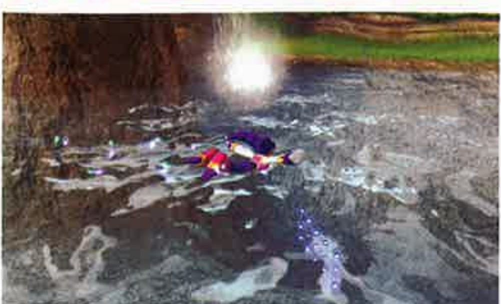
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
9,2	9,0	8,7	8,6	9,0	9,0

7+

Wii

_GÉNERO **HABILIDAD PURA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **SONIC TEAM AMÉRICA**
_DISTRIBUYE **SEGA**
_JUGADORES **2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.SEGA.COM/GAMESITE/NIGHTS**







NIGHTS REPULSIVO Y ENCANTADOR, ES DE LOS PERSONAJES MÁS AMBIGUOS DE SEGA_









PENITA PENA
El tronco jugable es atractivo, lástima que no se profundice y se conforme con lo banal.

_EL HOMBRE ELEFANTE

NIGHTS
JOURNEY OF DREAMS

VUELVE NIGHTS. VUELVE EL MITO. Y LO QUE AÚN NO TENGO CLARO ES SI PARA BIEN O PARA MAL.



NiGHTS es un brillante ejemplo de juego fuera de contexto, en continuo conflicto consigo mismo. Es un juego *a priori* de habilidad, completamente *hardcore*, que exige al jugador rutina y precisión. **Sonic Team** ha optado por respetar el esquema del mito de **Saturn** (repasando la secuela, me atrevo a cuestionar la calidad del original...) adaptando el formato a **Wii** de forma torpe e insulsa (podemos controlar el juego de forma tradicional, opción preferible).

El verdadero gran dilema de ***NiGHTS*** ha sido el de si centrarse en el jugador purista o ser una aventura descafeinada. Las fases tradicionales han perdido la exigencia enfermiza que nos obligaba a derrochar horas para lograr el ansiado máximo rango. Algunos enfrentamientos contra los jefes finales son brillantes, otros mediocres. Los continuos claroscuros, como un desarrollo desastroso, que nos obliga a inflarnos a secuencias de vídeo vergonzantes y anodinas, misiones de auténtico relleno (exploración, repetir jefes finales con un ligerísimo aumento de dificultad...), duración insuficiente etc., restan seriedad a un título con verdadero potencial.

El apartado audiovisual tampoco logra despuntar, cumpliendo aún así el objetivo de regocijar a los fans en un mundo onírico no apto para diabéticos (una selección cromática discutible, BSO *old-school* al más puro estilo *Christmas NiGHTS* y cierta moralina argumental). En el fondo, el juego no decepcionará a los seguidores más sectarios del original, aunque auguro una desmitificación masiva. Tal es el peligro de desenterrar cadáveres.

CONCLUYENDO
La esperada secuela de NiGHTS no alcanza las cotas de calidad previsibles. Se conforma con ser obra menor perdiéndose en un desarrollo más propio de un mediocre Sonic Adventure que un verdadero arcade clásico. Decepción, ojo, no desastre.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii GLOBAL
7,5	7,0	7,5	7,0	7,0





ARMAS ANODINAS
Otro factor que resta algo de gracia a la dinámica de disparo es que las armas son prácticamente irrelevantes.

SUPERCOMBO
Aún no lo hemos conseguido, pero nos aseguran en Bizarre que es posible encadenar cada enemigo en cada escenario para un combo absurdo.



_STAN BY

THE CLUB

SEAMOS CLAROS: POCOS SHOOTERS RECIENTES RESULTAN TAN ESTIMULANTES CONCEPTUALMENTE COMO THE CLUB...

En una industria cada vez más repleta de *shooters* (en primera o tercera persona, la diferencia, me reconoceréis, es escasa) con grandes aspiraciones, muchas veces de tipo narrativo, y que generalmente no cumplen con las expectativas generadas (el último gran ejemplo es *Blacksite*) resulta alentador y estimulante que alguien intente hacer algo diferente y muy directo. Aunque ese algo diferente no suponga precisamente mirar hacia delante sino echar la vista atrás para revitalizar un género superpoblado. O tal vez, precisamente por él...

El arcade me posee

Ya lo comentábamos en la *preview*: el objetivo de **Bizarre** con ***The Club*** es revisitar la mecánica *shooter* con dinámicas de los juegos de conducción más *arcade*. Dicho de otro modo: como en un juego de coches, en ***The Club*** se dispara, se participa, por el mero placer de hacerlo cada vez mejor. No hay ninguna historia que justifique narrativamente la acción del juego (más allá del brevísimo argumento para ambientarlo), ni mucho menos pretende ésta servir como vehículo para contar algo... sea lo que sea. No hay ninguna razón real de tipo argumental para jugar el juego. Y me diréis, «ya, bueno, eso también lo tenemos en el multi*jugador de **Halo 3** o **Call of Duty 4**, ¿verdad?*»

La diferencia con ***The Club*** en realidad es bastante obvia: **Bizarre** plantea el juego completo, la experiencia completa como un *arcade* en el que ni siquiera tenemos necesidad de medirnos con otros jugadores. Volvemos a una filosofía jugable en la que lo único importante es el jugador y ese númerito en la esquina de la pantalla: la puntuación. La experiencia *shooter* en ***The Club*** prescinde de los elementos que caracterizan a otros juegos de disparar porque sí: no hay consideraciones estratégicas sobre la mesa, no hay necesidad de un conocimiento táctico del entorno, de trabajar en equipo... demonios, ni siquiera hay enemigos reales.

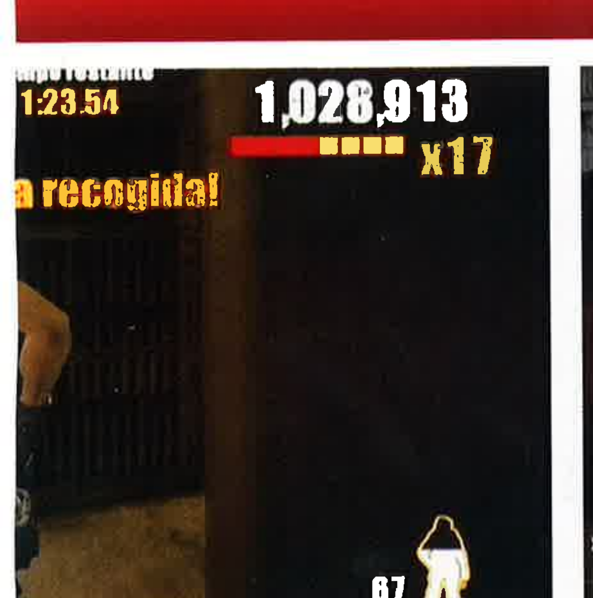
Con lo cual vemos rápidamente que esos dos ejemplos mencionados arriba en realidad se distancian del juego de **Bizarre** (bueno, éste de aquéllos) por esas cuestiones de, digamos,



THE CLUB 18+

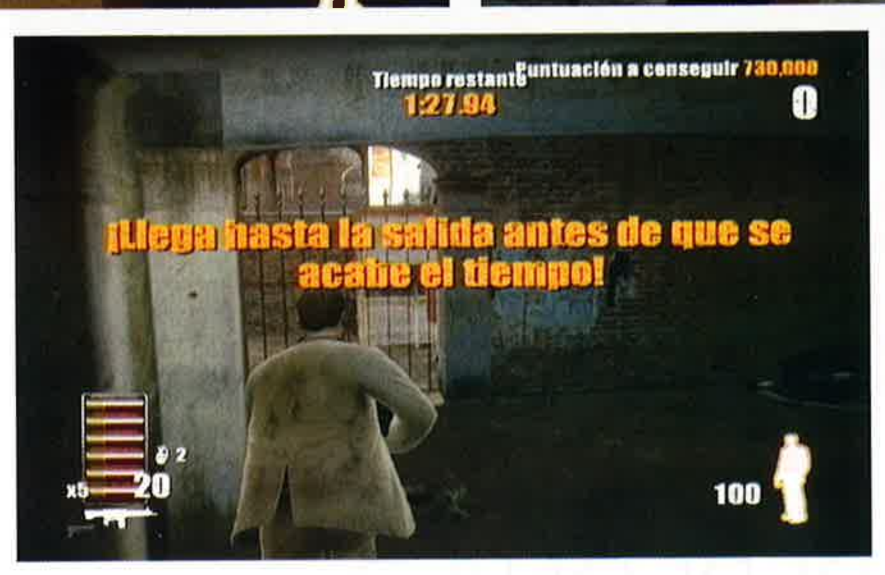
PS3 • XBOX 360

_GÉNERO CORRE Y DISPARA
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR BIZARRE CREATIONS
_DISTRIBUYE SEGA
_JUGADORES 1-8 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.BIZARRECREATIONS.COM/GAMES/THE_CLUB/





MULTIJUGADOR Tranquilos, The Club también incluye un Multijugador más al uso con los modos habituales (Deathmatch y tal). Y uno muy interesante, por equipos, en escenarios lineales.



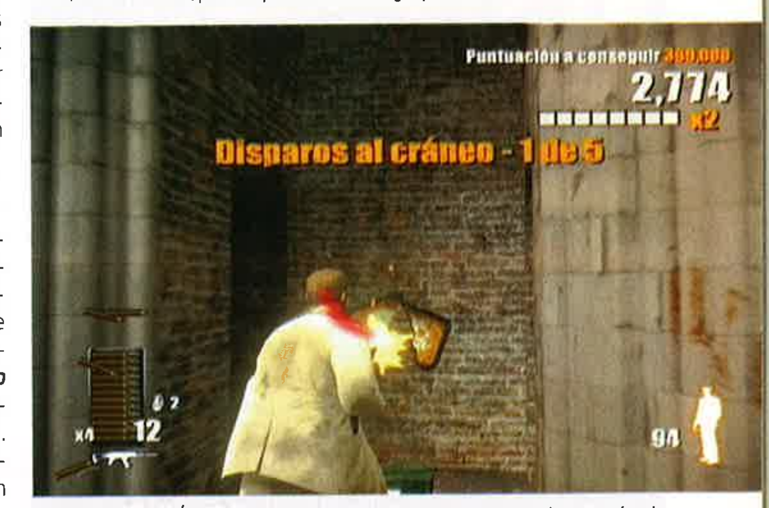
acción paramilitar multilateral. En ***The Club*** los escenarios son circuitos cerrados de una sola dirección, donde los enemigos son patos de caseta de feria, puestos ahí únicamente para que podamos dispararles (ni siquiera intentan defenderse apropiadamente: las consideraciones sobre las dimensiones de la IA están fuera de la discusión porque no importan) y el usuario debe jugar cada nivel por un único motivo: mejorar su puntuación cada vez a base de memorizar posiciones de enemigos (que aparecen siempre en el mismo sitio y, básicamente, con el mismo comportamiento), suministros y ayudas para aumentar su multiplicador de puntos (calaveras como señales de tráfico diseminadas por el circuito).

Como en un arcade de conducción en el que se acumula impulso, *kudos* o como quieran llamarlo según el caso, en ***The Club*** es ese multiplicador el que actúa como acicate, aumentando con cada muerte y desinflándose con cada segundo que pasa sin que acertemos sobre algún objetivo. Para obtener auténticas grandes puntuaciones hay que encadenar muerte tras muerte, con toda la espectacularidad y precisión posibles, y llegar al final con un multiplicador enorme.

Modos, errores y esas cosas

Pese al atractivo de este concepto y su implementación afinada, con escenarios interesantes, distintos Modos de competición (contrarreloj, de supervivencia estática, o de carreras), personajes que se ajustan a distintas actitudes de juego, etc... al final ***The Club*** pincha donde menos debería: en algo tan aparentemente prosaico como la manejabilidad. El sistema de apuntado puede llegar a resultar demasiado ortopédico, y esto arruina gran parte de la experiencia. ¿Decisión consciente por cuestiones de dificultad o inexperiencia diseñando *shooters*?

PERSONALIDAD MÚLTIPLE La variedad de personajes se justifica en parte con la diversificación de pruebas: algunos, más rápidos, son ideales para las pruebas contra el crono. Otros, más resistentes, para las pruebas de asedio y supervivencia.

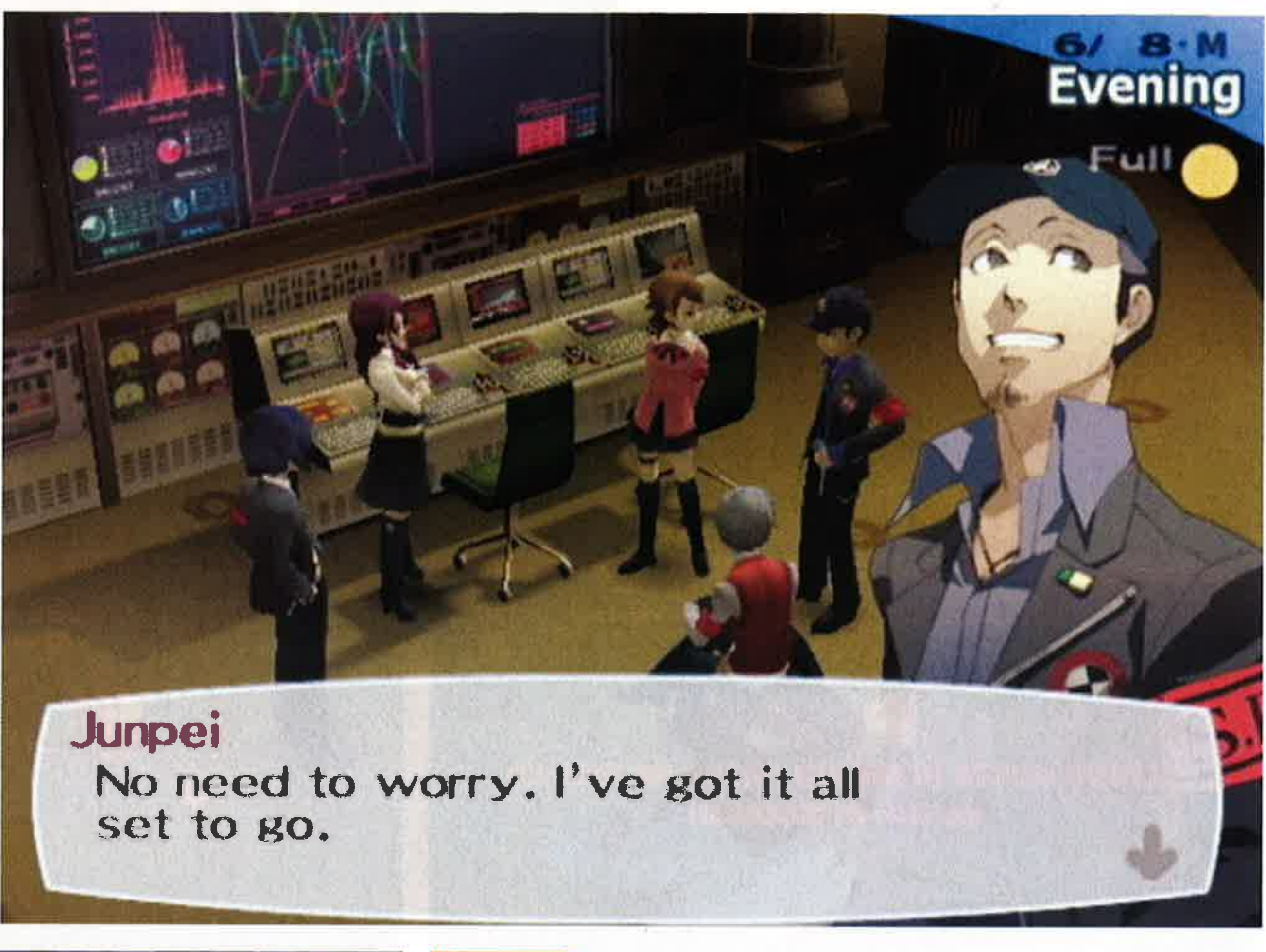


MEMORIA FOTOGRÁFICA Recordar dónde aparece cada enemigo, en qué zona está cada botiquín y por dónde hay que pasar para cazar esa calavera es lo realmente importante en The Club. Y eso, y emplear lo aprendido con absoluta precisión.

CONCLUYENDO
Divertido y estimulante, The Club habría sido sobresaliente con control como el de Halo. Casi, Bizarre, casi.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
8,0	8,0	7,7	7,9	7,9	7,9





LA PANDILLA SECRETA Tus amigotes tienen hasta un cuartel general en el instituto para planear sus incusiones nocturnas en el Tártarus.



EL ANILLO ÚNICO Gracias a la accesibilidad del sistema de combate, con un anillo de opciones, es muy sencillo saltar de un ataque a otro según cada personaje.

_BEN REILLY Y SU BLACK PARADE

SHIN MEGAMI TENSEI PERSONA 3

EN EL CICLO FINAL DE PS2, ATLUS APORTA OTRO DESTELLO DE GLORIA PARA LA CONSOLA GRACIAS A LA ARTESANIA DE ESTA PECULIAR SAGA

La amistad crea alianzas. El inadaptado que se hace fuerte y se convierte en líder. Sacrificarse por los demás. Si estos fueran los únicos mensajes que transmite ***Persona 3***, hablaríamos de un juego de rol notable y tradicional, ya que suelen ser los valores más habituales en cualquiera de las sagas que os venga a la mente: créditos, puesta de sol, y la sensación vaga pero gratificante de haber salvado el mundo. ***Persona 3*** tiene todo esto, que tampoco es plan de romper con un esquema casi sacro (o sí, pero eso sería otra discusión).

Pero como las espinas de una rosa, la última creación de **Atlus** también transmite enseñanzas más, digamos, incómodas, que por una vez han pasado el corte en nuestra pacata sociedad occidental. Suerte que los *analistas* más carroñeros asocian rol a daditos y tableros, porque si no ***Persona 3*** sería carne de tabloide e informativo de cadena privada.

High School Suicide

Sin ir más lejos, en este juego se nos plantea la peligrosa y a la vez sugerente idea (siempre a nivel de debate, malpensados) de ser más poderosos a través del suicidio, un sacrificio final que despierta el verdadero potencial interior. A nivel discursivo, ese único planteamiento bastaría para discusiones y debates que durasen meses, años. Empezando por la polémica que encierra la idea hasta la disquisición filosófica que entraña.

Pero vaya, pese a la novedad de esta entrega en nuestro país, pegarse un tiro en la sien es la rúbrica de *Persona*: en vez de una pirueta o un baile, los protagonistas invocan a su alter ego quitándose la vida. Si no lo hacen, esto es, si renunciamos a tomar dicha decisión, como seres humanos tendremos una capacidad de ataque ridícula.

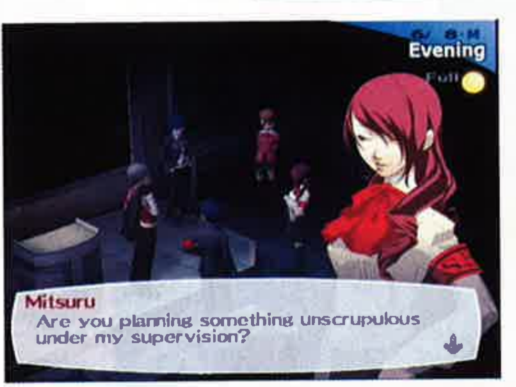
De esa forma magistral se nos arrojan ideas oscuras pero llenas de chicha: ¿el ser humano es simple carne de cañón? ¿La vida de un



_GÉNERO ROL EMO
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA ATLUS
_DESARROLLADOR ATLUS
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS INGLÉS _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.VIRGINPLAY.ES



JUEGA TUS MEJORES BAZAS
VALE, LUEGO NO LUCEN TANTO, PERO CADA PERSONA ES RECONOCIBLE_





EL VERDADERO ATRACTIVO DEL JUEGO RESIDE EN LAS IDEAS QUE SUGIERE SU ARGUMENTO_



AHI VA MI PERSONAZA
ESCOGE TU ALTER EGO Y DISFRUTA APALIZANDO JEFES FINALES_

estudiante no vale tres pepinos a no ser que se sacrifique por un presunto bien superior? Temas muy incómodos que no nos explicaron en clase de Filosofía, vaya.

Bachillerato del Mal

De entrada, **Atlus** tomó hace años una decisión loable. En lugar de optar por una ambientación medieval/futurista, se queda en el presente, en concreto en el mundo de los institutos japoneses. Otras compañías se rendirían en este punto, y abandonarían dicho escenario para viajar a un mundo más cómodo y *rpgero*. **Atlus** no: se aferra a ella para extraer su potencia.

Así, el protagonista de ***Persona 3*** es un novato que se salta los esquemas del viaje-del-guerrero: no tarda en descubrir su capacidad para invocar a Personas, espíritus especiales que ejercen de alter ego peleón.

Gracias a ellos puede luchar contra las Sombras, los seres procedentes de otra dimensión que amenazan nuestro mundo. No estará solo: sus compañeros de instituto son aliados potenciales con sus propias Personas (sólo nuestro héroe puede invocar a más de una Persona, lo que le convierte en líder natural), que se unirán a la lucha si entablamos lazos de amistad con ellos. Estas alianzas se demuestran como vitales en el momento en que, al caer la noche, nos adentramos en la Torre del Tartarus.

Al adentrarnos en una de sus mazmorras, podemos ver a los enemigos para decidir si atacarles o continuar. Nuestros aliados, por su parte, saben cuidarse solitos: combaten de forma autónoma o bien combinando los poderes de sus Personas para acabar con las Sombras.

¡Me elijo ser delegado!

Y así llega el primer golpe maestro del juego: la lucha y evolución tiene lugar en el Tartarus, con combates divertidos y variados (no así las mazmorras generadas aleatoriamente), pero la clave es la vida en el instituto.

Durante el día disfrutamos de un simulador social en el que dar la cara por el revoltoso de clase, terminar los deberes o tontear con una chica se traduce en nuevos aliados, Personas adicionales y mejoras de las características. Nuestras decisiones influyen en el desarro- ➔

¡PERSÓNESE PARA LUCHAR!

Megamen Tensei se traduce como Metempsicosis Divina o reencarnación de dioses. La serie *MegaTen* tiene tanto peso en Japón como sus rivales más tradicionales en el género del RPG, y ha dado lugar a infinidad de derivaciones. *Persona* no usa invocadores de demonios (como en *Devil Summoner*), sino que sigue las aventuras de un grupo de estudiantes. Ha habido tres entregas, cuatro si contamos *Innocent Sin* (sólo para Japón): ***Revelations - Persona*** (**PSone - 1996**), ***Persona - Enternal Punishment*** (**PSone - 2000**) y ***Persona 3*** (*PS2* - 2006)















LA VIDA EN EL INSTITUTO ES VARIADA, DIVERTIDA Y VITAL PARA SOBREVIVIR



llo del juego, y la variedad de opciones que encontramos en las clases, recreo o reuniones con nuestros colegas de armas es tal que se consigue el efecto deseado: el componente de simulador social es más atractivo que los combates propiamente dichos.

Pero al mismo tiempo, queremos extraer el mayor beneficio de nuestra asistencia al instituto, para lograr nuevos poderes y mejoras que nos permitan mayor solvencia en los niveles del Tártarus. Visitar esta torre oscura es fundamental para descubrir quién está detrás de la invasión de las Sombras, así como facetas sorprendentes de nuestros personajes.

Austero pero con mensaje

Desde luego, no hay que mirar a ***Persona 3*** con ojos de analista gráfico: su motor no es nada espectacular, y el modelado de los personajes no pasará a la historia. Asimismo, la casi interminable cantidad de diálogos puede hacerse farragosa para aquellos que tengan ánimo de echar horas frente al televisor. Como ocurre con anteriores entregas de la saga, es lo que no vemos (pero disfrutamos) donde reside el valor del juego.

¿Sombras, viajes al Tártarus, poder interior? Un análisis atento no tarda en descubrir temas sociales detrás de estas metáforas, como la presión sobre el estudiante en Japón, el índice disparatado de suicidios adolescentes entre los nipones o sus temores internos en un espartano régimen de superación o castigo. Hábiles referencias que nos meten, de forma solapada, una serie de ideas de calado sociológico, quizás el verdadero factor del éxito de la serie *Persona* en Japón: con tres entregas, separadas entre sí por varios años, la serie de **Atlus** es el buque insignia de la compañía, y sinónimo de culto reverencial entre los roleros. Puede que sin **Kazuma Kaneko** en los diseños no sea lo mismo. Puede que haya juegos más bonitos en **PS2**. Pero intentad buscar un mensaje igual en cualquier otro título de rol.

CONCLUYENDO

Es complicado hacer entender que Persona 3 es un juego de rol casi imprescindible, pero a la vez no apto para impacientes, fans de espadas y dragones o los que necesiten supergráficos. Atlus vuelve a regalarnos otra joya de su mejor serie.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS2	GLOBAL
7,8	8,5	8,1	8,6		8,4



WII

16+

_GÉNERO **GATILLO LOCO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **SEGA AM-2**
_DISTRIBUYE **SEGA**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **SEGA-GHOSTSQUAD.COM**



EXTRAS INVITAN A REJUGAR GHOST SQUAD POR EL MERO PLACER DE DISPARAR EN COMPAÑÍA_





_STAN BY

GHOST SQUAD

BREVE, GRACIOSO, REJUGABLE Y DIVERTIDO REMAKE DE LA RECREATIVA

No tiene más misterios ni ha cambiado sustancialmente desde que lo probamos en versión beta: ***Ghost Squad*** es sencillo, honesto, suficientemente divertido y prácticamente propio de una generación anterior en lo técnico. A mí esto último, personalmente, me trae sin cuidado teniendo en cuenta todo lo anterior y la oportuna recuperación en la consola de **Nintendo** de un género, el de las pistolas de luz (que en este caso no son de luz) que tiene mucho sentido en un sistema como **Wii** (de ahí la aparición del **Wii Zapper**, vaya). El juego propone tres escenarios por los que avanzar sobre raíles disparando a todo lo que suponga una amenaza y, en ocasiones, tener que elegir muy bien los objetivos para no dañar rehenes, y desbloqueando zonas de cada escenario a las que poder acceder en sucesivas nuevas partidas. El sistema de puntería es tolerable, pero no perfecto. Tomen nota, desarrolladores.

GLOBAL **7,0**

PS3 • XBOX 360 • PS2 • PSP

3+

_GÉNERO **CONDUCCIÓN OFF-ROAD**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **THQ**
_DESARROLLADOR **RAINBOW ST.**
_DISTRIBUYE **THQ**
_JUGADORES **1-12** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.MXVSATV.COM**






TODOS CONTRA TODOS EN EL TORNEO X-CROSS TENDRÁS QUE MANEJAR TODOS LOS VEHÍCULOS_

_MELONGASOIL

MX VS ATV: UNTAMED

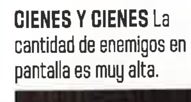
UN AUTÉNTICO DUELO DE TITANES DEL UNIVERSO OFF-ROAD

Esta bien, España no es el mejor mercado para los títulos de conducción *off-Road* como ***MX Vs ATV***. Aquí gusta más la Formula 1; pero entonces, ¿porque *MotorStorm* es uno de los juegos más vendidos de **PlayStation 3**?

El mercado está cambiando, y **THQ** aprovecha la situación para lanzar uno de los más variados simuladores de conducción, creado por los artífices de *Motocross Madness*. En ***MX Vs ATV: Untamed*** se dan cita *quads*, motos, mini-motos, buggies... y lo mejor de todo es que tendrás que aprender a manejarlos a todos para participar en el modo de juego «estrella»: Torneo X-Cross. La versión del juego para **Xbox 360** y **PS3**, creada directamente por **Rainbow Studios**, se lleva la palma en gráficos y posibilidades; los ***MX*** de **Wii** y **PS2** son casi iguales (con la diferencia del wiimote) y las versiones portátiles plantean una forma diferente de jugar.

GLOBAL **8,0**





16+

XBOX 360

_GÉNERO «HACK&SLASH» MACHACABOTONES
_PAÍS COREA DEL SUR _COMPAÑÍA MICROSOFT
_DESARROLLADOR BLUESIDE
_DISTRIBUYE MICROSOFT
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.KUFCOD.COM





CIENES Y CIENES La cantidad de enemigos en pantalla es muy alta.

MASTUERZOS DIGITALES Al final de cada uno de los mundos tendrás que enfrentarte a un final boss de diseño bastante logrado.

_CHIARAFAN

KINGDOM UNDER FIRE
CIRCLE OF DOOM

UNA SAGA SIN MUCHO LUSTRE QUE INTENTA ACTUALIZARSE EN LA NUEVA GENERACIÓN

Las anteriores entregas de *Kingdom Under Fire* aparecidas en la **Xbox** original eran una curiosa mezcla entre el estilo *Dynasty Warriors* y los juegos de estrategia en tiempo real, en las que comandábamos un ejército encargado de limpiar gigantescos escenarios de hordas enemigas. Para este primer capítulo en **Xbox 360**, los programadores coreanos han eliminado estos últimos componentes para centrarse en la mecánica *hack&slash* más pura, reduciendo el tamaño de los escenarios y haciendo su desarrollo mucho más lineal.

Mata, mata y... mata.

Kingdom Under Fire: Circle Of Doom intenta actualizar una fórmula que ha demostrado en muchas ocasiones su capacidad para divertir; ahí están las sagas *Diablo* o *Baldur´s Gate*. Asi pues, eligiendo a uno de los seis prototípicos personajes tendremos que ir acabando con cientos de enemigos oleada tras oleada en escenarios bastante limitados. Como no podía ser de otra forma, el héroe en cuestión irá mejorando sus estadísticas a medida que cumpla esta misión, así como consiguiendo nuevo armamento y habilidades.

Sin embargo, donde los títulos anteriormente citados triunfan, esta producción de **Microsoft Game Studios** fracasa por lo repetitivo que acaba resultando su desarrollo, así como por la ausencia de misiones alternativas y la poquísima variedad de los escenarios. Tan sólo el Modo Cooperativo para cuatro jugadores a través de **Xbox Live** consigue animar la cosa hasta los mínimos exigibles para un lanzamiento *full price*. Al menos el apartado técnico, eso sí, cumple de sobra con los estándares actuales. Esperemos que en sus próximas encarnaciones la saga aprenda de estos errores y alcance cotas más elevadas de calidad...

100° – 0°

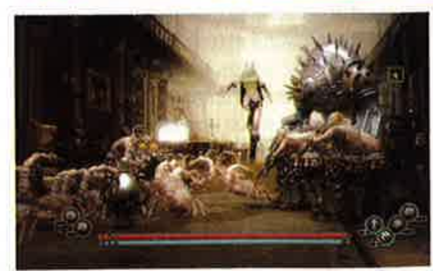
NINETY NINE NIGHTS

KINGDOM UNDER FIRE: COD

DYNASTY WARRIORS GUNDAM







CONCLUYENDO

Esperábamos mucho más de esta nueva entrega de la saga Kingdom Under Fire. El venerado género «hack&slash», que tan bien consigue enganchar al jugador con otros títulos, muestra aquí una de sus caras más monótonas.



GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,9	8,2	6,9	7,7	7,1



CHUTA Y GOL PES 2008 SIGUE SIENDO LA REFERENCIA FUTBOLÍSTICA PARA PSP

3+

PSP

_GÉNERO EL SIMULADOR FUTBOLÍSTICO
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA KONAMI
_DESARROLLADOR KONAMI
_DISTRIBUYE KONAMI
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.KONAMI-PESCLUB.COM



TOUR MUNDIAL Este modo de juego recuerda los retos que había en el ISS de SNES, sólo que ahora funcionan a modo de niveles superando pruebas en los cinco continentes.

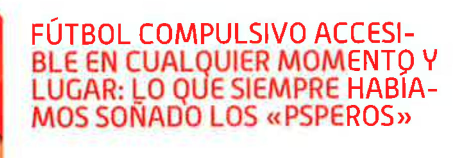






_«POLILLA» DA-LEOLO

PES 2008



FÚTBOL COMPULSIVO ACCESIBLE EN CUALQUIER MOMENTO Y LUGAR: LO QUE SIEMPRE HABÍAMOS SOÑADO LOS «PSPEROS»

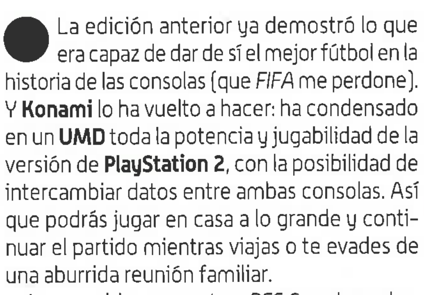
100'

PES 2008

PES 2006

FIFA 08

0'



La edición anterior ya demostró lo que era capaz de dar de sí el mejor fútbol en la historia de las consolas (que *FIFA* me perdone). Y **Konami** lo ha vuelto a hacer: ha condensado en un **UMD** toda la potencia y jugabilidad de la versión de **PlayStation 2**, con la posibilidad de intercambiar datos entre ambas consolas. Así que podrás jugar en casa a lo grande y continuar el partido mientras viajas o te evades de una aburrida reunión familiar.

Los cambios respecto a *PES 6* se dan sobre todo en los pequeñas detalles. Se han rediseñado todos los menús, se han depurado los gráficos (aunque aquí no es donde se produce el avance más notable) y se ha introducido un nuevo Modo de juego: Tour Mundial. A los más veteranos nos ha recordado los retos que proponía *International Superstar Soccer* de **SNES**. Sólo que ahora en lugar de estar basados en encuentros reales son diferentes situaciones como resolver un partido a penaltis, marcar dos goles a base de centros por las bandas o conseguir la victoria y un porcentaje del 60% en los tiros a puerta.

Es una de las novedades más interesantes de ***PES 2008***, sin contar las plantillas actualizadas respecto a la pasada entrega y los ligeros cambios que ha sufrido el Modo estrella de la serie: la Liga Máster. Ahora se le ha añadido la posibilidad de editar tu propio equipo (además de poder elegir al equipo clásico de la Máster y a equipos reales) y se comienza la andadura en segunda división en lugar del pozo de tercera. La dificultad sigue estando muy ajustada, y los novatos lo pagarán caro si no practican antes con Castolo y compañía.

También se ha dispuesto un consistente repertorio de potentes y pegadizas canciones para amenizar los menús y hay comentarios (escasos, como era de esperar) en castellano. Una pequeña *delicatessen* -por tamaño- para los amantes del fútbol.







CONCLUYENDO

Si hace cinco años me cuentan que iba a poder jugar con un Pro Evolution Soccer portátil y con esta calidad, me hubiera echado a reír. Ahora no queda más remedio que rendirse a la evidencia y ver si Seabass es capaz de dar la campanada en PS3 en el futuro.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PSP	GLOBAL
9,0	9,0	9,3	9,5		9,1

PS3 • XBOX 360



_GÉNERO SIMULADOR DEPORTIVO JOGA BONITO
_PAÍS CANADÁ _COMPAÑÍA ELECTRONIC ARTS
_DESARROLLADOR EA SPORTS BIG
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1-8 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.FIFASTREET3.COM











ZIDANES Y PAVONES

El espíritu caricaturesco del título de EA Sports BIG llega a afectar incluso al nombre de los equipos, que depende de los jugadores que los forman: vacilones (Cristiano Ronaldo), gorditos (Ronaldo), jugones...

_MELONGASOIL

FIFA STREET 3



LA SAGA DE EA MUESTRA SU LADO MÁS ARCADE, GAMBERRO Y SALVAJE CON UN TÍTULO AL MÁS PURO ESTILO ARCH-RIVALS

Sí, sabemos perfectamente que *FIFA 08* ya presenta una cantidad totalmente desmedida de florituras, *driblings* y fantasmadas que hacer con un balón en los pies (¡Óliver, Benji!), pero para *EA Sports BIG* y para la gran mayoría de los macarras futboleros de barrio, no es suficiente. ***FIFA Street 3*** llega a la nueva generación con una jugabilidad más sólida que la de anteriores entregas (y muy mejorada con respecto a la anterior beta recibida), con el control arcade que ha caracterizado a la saga desde sus inicios y con un apartado gráfico de lo más caricaturesco que, para que nos vamos a engañar, no pone precisamente al límite el hardware gráfico de **PS3** y **Xbox 360**.

Si te has perdido las dos anteriores entregas de la saga y no sabes muy bien por donde van los tiros, ahí va un resumen: ***FIFA Street*** recupera el testigo de títulos como *Arch-Rivals* y *Soccer Brawl* para ofrecer una experiencia deportiva totalmente arcade, en el que se dan cita los goles más espectaculares y regates imposibles de diverso pelaje. El control es similar al del último *FIFA* pero simplificado, con la sustitución del pase al hueco por la posibilidad de elevar el balón (especialmente útil tanto para rematar como para dejar tirado a un defensor oponente) y la posibilidad de realizar todo tipo de regates sin complicarse pulsando L2 (aunque ese botón también tendrá su cometido en el juego).

Novedades jugables

FIFA Street 3 ha visto aumentadas las dimensiones del campo con respecto a anteriores entregas, algo que da más juego gracias a la inclusión de un miembro más por equipo (cinco, incluyendo al portero) y entre sus opciones se incluyen la posibilidad de utilizar las paredes para hacer pases "de rebote" (como antes), y también para dar algunos pasos por ellas (haciendo inmune a tu jugador a las patadas del equipo contrario).

La barra de *GameBreaker* sigue estando en el juego, aunque ahora resultará más fácil llenarla y podremos activarla a voluntad. En lugar de agotarse completamente con la ejecución de un espectaular e imparable tiro a puerta, al activarla todo el equipo aumentará considerablemente sus características, ofensivas y defensivas, durante unos segundos, que podrán estirarse haciendo regates, acrobacias y tiros a puerta.

Junto al nuevo sistema de juego, Desafío FIFA Street, que elimina la posibilidad de fichar a nuevos jugadores (lo mejor de **FIFA Street 2**) pero añade todo tipo de condiciones para superar los partidos, lo mejor de esta tercera entrega del arcade futbolístico de **EA** es su Modo de juego On-line. En él podrás participar, junto a otros siete jugadores, en Modos como Desafío Mundial (como las Ligas Interactivas de *FIFA*, pero con selecciones nacionales) o Elección por Turnos, en el que cada jugador se turnará para crear su equipo eligiendo únicamente entre 10 jugadores fijos... ¡como en el cole!

CONCLUYENDO
Rápido, espectacular y divertido como pocos arcades deportivos. Una nueva forma de disfrutar FIFA.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
7,8	9,2	8,7	8,0	8,3	8,4



¡CORRE A BUSCAR LA NUEVA
CARTOON NETWORK MAGAZINE!
LA REVISTA QUE TODOS QUIEREN LEER
¡REGALO!
DISCO VOLADOR
LUMINOSO DE
BEN 10
¡TODO POR SÓLO!
3,95 €
CN
CARTOON NETWORK
REGALO: EL DISCO VOLADOR LUMINOSO DE BEN 10
BILLY Y MANDY: ABDUCIDOS POR LOS ALIENS
CÓMIC EXCLUSIVO
CINE: 'MORTADELO Y FILEMÓN MISIÓN SALVAR LA TIERRA'
ESTRENAMOS WEB EN:
CÓMIC DE 'JUNIPER LEE'
3,95 euros.
Nº 81 Febrero 2008
PASATIEMPOS
PÓSTER
CHISTES
CONCURSOS
Y MUCHO MÁS...
Es una publicación de GRUPO ZETA
CARTOON NETWORK
™ & © 2008 Cartoon Network













_BEN REILLY

FINAL FANTASY XII
REVENANT WINGS



LA PORTÁTIL DE NINTENDO RECIBE UNA SECUELA QUE SE SITÚA CASI A LA ALTURA DEL ORIGINAL PARA PS2

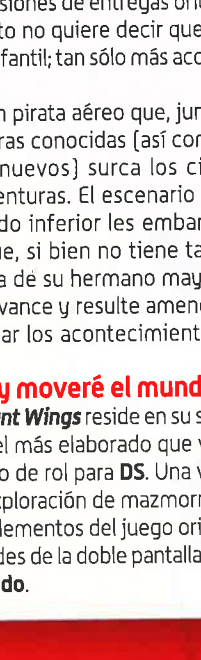
El primer juego de la **Ivalice Alliance** despertó expectación y curiosidad, y algo de inquietud anticipada. Trasladar la colosal aventura que supuso *Final Fantasy XII* en **PS2** a una consola portátil exigía algo más que un par de secuencias CGI o un argumento elaborado. Por suerte, ***Revenant Wings*** supera estos retos y, de paso, ofrece un juego que de manera instantánea se convierte en una referencia para **Nintendo DS**.



«Anteriormente, en Final Fantasy...»

Para los que estén familiarizados con la saga y quieran conocer las diferencias, iremos al grano: ***Revenant Wings*** tiene lugar un año después de los hechos narrados en el juego de la consola de **Sony**. Al pasar a **DS**, ***Final Fantasy XII*** cobra ese matiz de amabilidad y colorido, de buen rollo, vaya, que caracterica a los *Final* aparecidos en consolas de **Nintendo** (obviando, claro está, las conversiones de entregas originales de la saga). Esto no quiere decir que la historia sea ñoña o infantil; tan sólo más accesible y ligera.

Vaan es ahora un pirata aéreo que, junto a Penelo y varias caras conocidas (así como varios personajes nuevos) surca los cielos en busca de aventuras. El escenario de Lemurés y su mundo inferior les embarca en una aventura que, si bien no tiene tantos matices como la de su hermano mayor, hace que el juego avance y resulte ameno a la hora de desarrollar los acontecimientos.



Dame un Stylus y moveré el mundo

La chicha de ***Revenant Wings*** reside en su sistema de combate, el más elaborado que vas a encontrar en juego de rol para **DS**. Una vez más se basa en la exploración de mazmorras, si bien se mezclan elementos del juego original con las capacidades de la doble pantalla de la consola de **Nintendo**.

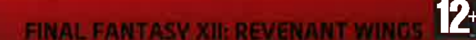
De ese modo, a un grupo cada vez más numeroso de aliados se une la capacidad que tienen de luchar de forma automática al ver al enemigo. Por medio del *stylus* se pueden controlar todas las acciones del juego, desde elegir a cuántos personajes queramos ver en combate hasta predefinir sus acciones en batalla.

Todo es intuitivo, sencillo y accesible: sobre la pantalla táctil podemos dibujar un recuadro que englobe a aliados o enemigos, escoger las opciones más útiles para vencer o movernos a vuela pluma por todo el escenario.

Mejoras exclusivas

Las invocaciones son un arma de doble filo, convenientemente afilada en esta versión occidental. Me explico: hay un total de 51 invocaciones distintas (una burrada: es la cifra más alta de estos seres en un *Final*).

Podemos desarrollar afinidad entre ellos y nuestros personajes para mejorar su uso en combate. También es cierto que, para ayudar a los jugadores más inexpertos, una vez podamos acceder a los portales que permiten invo-





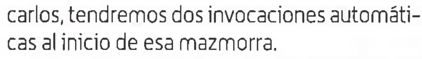
_GÉNERO PISCOLABIS DELICATESSEN ROLERA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SQUARE ENIX
_DESARROLLADOR SQUARE ENIX
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.PROEIN.COM













INVOCA, HOMBRE Un Final Fantasy sin Invocaciones es como una peli del oeste sin caballos: inconcebible.

carlos, tendremos dos invocaciones automáticas al inicio de esa mazmorra.

Por suerte, y dada la mayor familiaridad del occidental con la estrategia rolera, la dificultad del juego se ha elevado respecto a su versión nipona. Una dificultad superior que da algo más de vidilla a las 80 misiones del juego. Esta cifra parece muy elevada, pero que en cuanto dominas los intríngulis del combate (sobre todo si estás al corriente de la entrega de **PS2**) se pueden superar cada vez a más velocidad, dejando el total de horas de juego en unas veinte, una cifra aceptable para **DS** pero ínfima en *Final Fantasy*.

Ojo, esto no es una crítica, sino un elogio al sistema de batalla y sus posibilidades, que invitan al jugador a subir de nivel, mejorar sus atributos o conseguir nuevas invocaciones. Es el habitual pique, la magia de la saga que empuja a avanzar en la aventura hasta ser imbatible.

La DS como lienzo

Tiene gracia que el principal obstáculo para un sistema que sabe explotar las capacidades de la consola sea el propio juego. No se puede reprochar nada al trabajo de **Ryoma Ito** al frente del acabado gráfico de ***Revenant Wings***, sabia mezcla de *sprites* bidimensionales (de los de toda la vida de Dios, que tanto nos gustan) con solventes escenarios en 3D.

La pega es que en los combates masivos se nota cierta confusión en pantalla, algo que puede dar lugar a descuidos y potenciales derrotas. Sólo cabe este reproche en un apartado que sabe sorprender sin que, por una vez, nos tengamos que quejar de un borde de sierra o un color apagado: todo está cuidado y realizado con mimo, incluso con cierta picardía, ya que la perspectiva recuerda a la de juegos occidentales como *Age of Empires*. Un curioso trasvase cultural o, si lo preferís, adaptar un juego al mayor número posible de gustos.

El resultado es estupendo, pero sabe a poco: los fans del juego original, contagiados del carisma de sus personajes, se quedarán con ganas de más. Los que descubran este RPG... también, porque su estilo desenfadado y su accesibilidad les llevará a fundírselo en un par de días. Aunque, quizás, ese sea el mejor elogio para un videojuego.

A GOLPE DE STYLUS TIENES A TU ALCANCE EL DESARROLLO DE UNA CORTA PERO ÉPICA AVENTURA ROLERA

CONCLUYENDO

Divertido, variado, con un acabado visual magnífico y respetuoso con el original. Pese a estar auspiciado por el director de FFX-2 (escalofrío), Revenant Wings es uno de los mejores juegos de rol disponible en DS.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
9,2	8,8	8,7	7,8	8,9

NINTENDO DS



PS3 • XBOX 360

12+

_GÉNERO JUEGOS DE CARTAS DE VERDAD
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA ACTIVISION
_DESARROLLADOR LEFT FIELD PRODUCTIONS
_DISTRIBUYE ACTIVISION
_JUGADORES 1-9 _ON-LINE SI
_TEXTOS INGLES (VAGUETES) _VOCES INGLES
_WEB WWW.BEATTHEBRAT.COM



ON TV Todo el aspecto visual del juego imita las adictivas retransmisiones televisivas de poker.





POKER A MANSALVA Además del Texas, hay otras variantes, como Omaha o Seven Card Stud.

_STAN "JACKPOT" BY

WORLD SERIES OF POKER 2008

LO QUE VIENE SIENDO UN GRAN JUEGO DE POKER CONTRA NO-PERSONAS...

Como aficionadillo al Texas Hold´Em, tengo muy claro lo que espero de un buen juego de poker: que sea ágil y que los contrincantes no parezcan idiotas. Aún espero el juego que realmente permita al más avispado leer las reacciones de los demás jugadores (es decir, que éstos presenten algunos patrones de comportamiento legibles), pero eso parece lejos aún. En cualquier caso, ***World Series of Poker 2008*** es un producto sólido: pese a algunos retardos entre elegir una opción y que nuestro jugador la realice, todo funciona rápido, y las opciones para saltar apuestas ajenas o repartos son funcionales. Los contrincantes -jugadores generados al azar o profesionales conocidos- juegan sus cartas con lógica: no suelen apostar a ciegas y saben retirarse a tiempo, aunque a veces demuestren humanidad llegando hasta al final en busca de una carta imposible. Un juego muy disfrutable, aunque sin localizar... tsk, tsk.

GLOBAL
7,2



PS3 • XBOX 360

16+

_GÉNERO FPS GENÉRICO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA EIDOS
_DESARROLLADOR PIVOTAL
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SI
_TEXTOS Y VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.CONFLICTDENIEDOPS.COM







_DR. BOIFFARD

CONFLICT: DENIED OPS

LA QUINTA ENTREGA DE LA SAGA LLEGA EN FORMA DE FPS CON DOBLE AVATAR

Encarnar a dos mercenarios yankis de cuyas acciones la CIA no responde es una idea que puede tener mucho atractivo si le dejamos el guión a la persona adecuada. Pero no es el caso: la historia que sirve como hilo conductor para ***Denied Ops*** es una lamentable y previsible perogrullada solamente digerible por gañanes de la América profunda.

Por lo demás, ***Denied Ops***, en la línea de la saga, cumple con creces con su único objetivo: parecer realista. El aspecto táctico tiene un peso muy fuerte en el diseño, y mientras se va desarrollando el juego deberemos aprender a coordinar cada vez mejor a nuestros dos avatares y sus armas. La posibilidad de destruir los escenarios es divertida al principio, pero a la larga no logra contrarrestar un aspecto gráfico bastante pobre y unos personajes odiosos y sin carisma.

GLOBAL
6,7



_GÉNERO LUCHA SUPER GUERRERA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA BANDAI NAMCO
_DESARROLLADOR BANDAI NAMCO
_DISTRIBUYE ATARI.
_JUGADORES 1_2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.NINTENDO.ES

12+ Wii





«DOON-DAAA...» El control de Wii permite reproducir los movimientos en los ataques especiales.



A TORTAS CON LA VIDA En las distancias cortas es donde un Super Guerrero se la juega...

_BEN REILLY SAIYAN

DRAGON BALL Z
BUDOKAI TENKAICHI 3

«LA MADRE DEL CORDERO» SERÍA UN SOBRENOMBRE MÁS ADECUADO PARA EL MEJOR JUEGO DE GOKU Y COMPAÑÍA



Más de centenar y medio de personajes. Sólo la prolífica obra de **Akira Toriyama** podría producir tan ingente cantidad de luchadores y dotarles a todos ellos de carisma. ***Budokai Tenkaichi 3*** se convierte así, por cantidad, en la entrega más ambiciosa que se pueda jugar sobre *Bola de Dragón*.

Cantidad, y calidad. ***Tenkaichi 3*** retoma el sistema de grandes escenarios y combates espectaculares en un calco de la épica y pirotecnia del anime original. Si en la anterior entrega para **Wii** teníamos un control original pero poco pulido, en esta versión se mejora la captura de movimientos para que ese *kamehame-ha* que llevas años ensayando frente al espejo tenga un reflejo perfecto en el propio juego. Pero este control sólo se explota en los ataques especiales y en las embestidas... hacer lo contrario sería más divertido, pero a la vez tan agotador como una sesión en la cámara de gravedad de Vegeta.

En esta entrega se ha sacrificado la variedad del Modo Historia en favor de más modos de juego, siendo la principal novedad para **Wii** el Modo On-line. Y es una pena, porque esta modalidad prometía trasladar la épica de estas peleas a jugadores de todo el mundo... de no ser por un molesto *lag* que hace que la espera para combatir nos lleve a concentrarnos en desbloquear a más luchadores.

Tenkaichi 3 es el sueño húmedo de todo fan de la serie original. Ahí están Arale, Número 8 o Devilman, pero también Goku, Yamcha, Krilín, Célula o Freezer con nuevos ataques y animaciones sencllamente perfectas. Espectacular y rabiosamente divertido, este juego vuelve a demostrar que una obra imperecedera jamás agota su tirón.

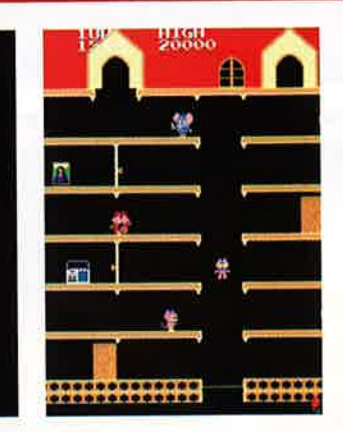
CONCLUYENDO
Bola de Dragón es algo así como el castigo irónico que Homer sufrió en el Infierno: por más rosquillas que le daban, nunca se hartaba. Nosotros tampoco, y menos con productos tan completos y divertidos como el último Tenkaichi.

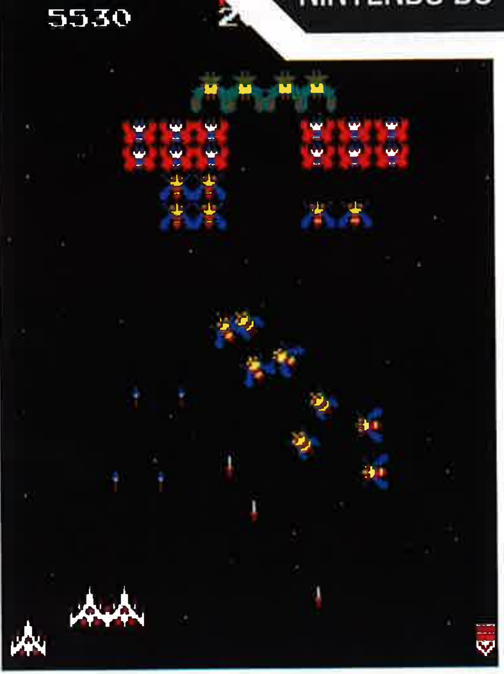
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii	GLOBAL
8,8	8,8	8,8	8,9		8,4

NINTENDO DS



_GÉNERO RECREATIVAS PORTÁTILES
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NAMCO
_DESARROLLADOR NAMCO/M2
_DISTRIBUYE ATARI
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.NAMCO.COM







SIR PAC-MAN
Por muchas veces que Namco lo versionee a consola, sigue enganchándonos como el primer día. ¿Serás capaz de llegar al nivel 256?

COMO DIOS MANDA PODRÁS JUGAR A MITOS COMO XEVIOUS CON LA PANTALLA EN VERTICAL_



PAC-MAN VS. UN GENUINO VICIO MULTIJUGADOR QUE COMPENSA POR SI SÓLO LA COMPRA DEL JUEGO_

_NEMESIS EL NOSTÁLGICO

NAMCO MUSEUM DS

RECREATIVAS FUNDAMENTALES, Y OTRAS NO TANTO, EN UN RECOPILATORIO QUE OCULTA UN TESORO MULTIJUGADOR: PACMAN VS.

La fórmula de compilar *coin-ops* añejas ya es algo habitual en la politica de lanzamientos de los gigantes del sector videojueguil (**Capcom**, **Konami**, **Midway**). Pero no hay que olvidar que fue **Namco** la pionera en destapar el potencial de negocio que ofrecían los mitómanos rancios. Desde 1996, fecha del lanzamiento de los *Namco Museum* para **PSone**, han ido adaptando sus leyendas recreativas a todos los sistemas imaginables (**GBA**, **DC**, **GC**, **PS2**, **PSP**, **Xbox**), con mayor o menor acierto. Ahora le toca el turno a la pantalla doble de **Nintendo**, en una entrega escasa en *coin-ops* (sólo recoge siete), aunque las que ofrece han sido impecablemente adaptadas a **DS**.

Si el mes pasado no nos cansamos de alabar el enfermizo grado de fidelidad y detalle de *Konami Arcade Classics*, en el caso de ***Namco Museum DS*** el grado de frikismo llega a tal extremo que no sólo podremos trastear en la placa original al estilo del recopilatorio de **Konami**, sino que además podemos rizar el rizo nostálgico y jugar a *Xevious* con la pantalla quemada, como si estuviéramos en el apestoso bar de nuestra infancia. Incluso es posible activar el célebre bug del nivel 256 de *Pac-Man*, aunque a ver quién tiene narices de llegar hasta allí para comprobarlo.

Junto al icónico *ComeCocos* y el *Xevious*, la oferta se completa con los magistrales *Galaga* y *Galaxian* y los anodinos *Dig Dug II*, *Mappy* y *Tower Of Druaga*. Estos tres ultimos ya sobrarían en una recopilación de veinte *coin-ops*, por lo que el caso de ***Namco Museum DS*** (con sólo siete recreativas) roza lo sangrante. Se me ocurren diez máquinas con más méritos para haber entrado en la selección: *Metrocross*, *Pac-Mania*, *Rolling Thunder*...

Al menos han añadido un extra inesperado y glorioso: *Pac-Man Vs.* Diseñado en 2003 por **Toru Iwatani** y **Shigeru Miyamoto** para ser jugado en **GameCube** (junto a tres **GBA**), tiene una mecánica tan adictiva como endemoniada: un jugador toma el control de Pac-Man (con vista general del laberinto) y los otros jugadores toman el papel de los fantasmas (con visión limitada). Un verdadero vicio multijugador que sólo requiere un cartucho.



KONAMI ARCADE CLASSICS

NAMCO MUSEUM DS

RETROATARI

CONCLUYENDO
El repertorio es corto, y aun así sobra paja, pero este cartucho tiene cinco razones que lo convierte en un must para fans del retro: Pac-Man, Galaga, Galaxian, Xevious... y Pac-Man Vs. Este último garantiza un 2008 calentito, jugando con tres amigotes y un único cartucho.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
7,0	7,0	9,0	8,0	8,6



_GÉNERO **SHOOTER SUBJETIVO VIRTUAL**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **KONAMI**
_DISTRIBUYE **KONAMI**
_JUGADORES **1-8** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **ES.GAMES.KONAMI-EUROPE.COM**

PSP

12+







LIOS EN LA RED
*EL JUEGO SE DESARROLLA EN UN ENTORNO VIRTUAL_*





_CHIARAFAN

CODED ARMS
CONTAGION

SEGUNDO INTENTO DE KONAMI DE ESTABLECER UN GÉNERO CON POCA PRESENCIA EN PSP

El primer ***Coded Arms*** sirvió en su momento para demostrar las capacidades gráficas de la por entonces recién nacida **PSP**, aunque adolecía de un defecto que no se le puede achacar al juego en sí. y es que, como bien comprendieron los chicos de **Guerrilla** con su versión de *Killzone*, **PSP** no está hecha para *shooters* en primera persona por la ausencia del casi imprescindible a estas alturas (sobre todo si estás acostumbrado a jugar en consolas de sobremesa) segundo stick analógico. Si obviamos este detalle nos encontramos, de hecho, ante un juego de disparos de estética futurístico-virtual bastante correcto, notable en algunos aspectos (como el motor gráfico), y con un interesante sistema de mejoras. Además, incorpora juego *on-line* para un máximo de ocho participantes tanto en Modo Ad-hoc como Infraestructura, algo poco usual en este sistema.



GLOBAL **8,0**



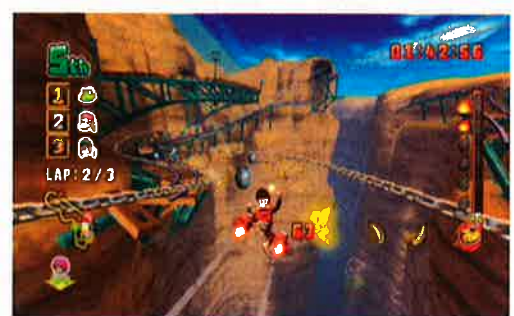
_GÉNERO **CLON BANANERO DE MARIO KART**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **PAON CORP.**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **HTTP://WWW.NINTENDO.ES/**

Wii

3+



COMPETICIONES BANANERAS
*HASTA 4 AMIGOS PUEDEN COMPETIR Y ARROJARSE PLATANAZOS_*



ACELERÓN PRIMATE
Acumulando bananas rellenaremos un cargador que nos permitirá administrarnos formidables impulsos... lo más divertido del juego.

_MR WINTERS

DONKEY KONG
JET RACE

EVOLUCIÓN SELVÁTICA DE MARIO KART CON UN CURIOSO MANEJO Y APUESTA POR EL MULTIJUGADOR

Donkey Kong Jet Race coloca al famoso monazo (y a familia y conocidos) a los mandos de un vehículo de carreras tan absurdo como exótico: un par de barriles-cohete propulsados por... bananas. Deberemos impulsar el invento por variados e irreverentes escenarios (¿el fondo del mar?) meneando espasmódicamente wiimote y nunchaku. Un sistema que emula lo que originalmente iba a resolverse con los bongos de la **Game Cube**. El juego fue cancelado entonces, y su reencarnación en la **Wii** nos deja con la duda de si el resultado habría sido mejor en el cubito azul. Porque el manejo es, cuando menos, problemático. El vehículo circula sobre raíles a velocidad constante, descartando los principales elementos que hacen divertida la conducción. Un juego que no oculta sus limitaciones, pero que tampoco hace grandes esfuerzos para aliviarlas.



GLOBAL **6,7**

3+

NINTENDO DS

_GÉNERO OLIMPISMO MASCOTIL Y PORTÁTIL
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR SEGA
_DISTRIBUYE SEGA
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB MARIOANDSONIC.SEGA-EUROPE.COM/ES/

_NEMESIS

MARIO & SONIC
EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

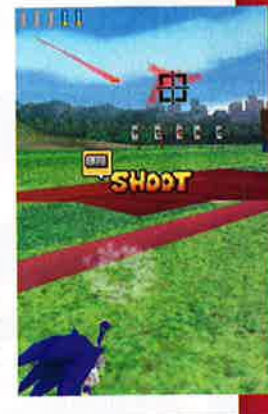
¿QUÉ MEJOR FORMA DE TRANSMITIR EL MENSAJE OLÍMPICO QUE UNIENDO EN ARMONÍA A DOS RIVALES HISTÓRICOS?

Este sorprendente *crossover* de los universos Mario & Sonic (rivales encarnizados durante la década de los 90) viene apoyado además por la licencia oficial de los Juegos Olímpicos de Pekín. Muy mal tendrían que ir las cosas para que la jugada no les resulte redonda a **Sega** y **Nintendo** (esta última es la que se ha encargado de distribuir el juego en Japón).

Las pasadas navidades nos hicieron sudar el turrón y el pavo con la entrega para **Wii**, y ahora podremos poner a prueba la resistencia de la pantalla táctil de la **DS** a través de un torrente de pruebas olímpicas de mecánica simple y adictiva, al más puro estilo *Track & Field*. Pero si en el caso del clásico recreativo de **Konami** (que por cierto, debutará en **DS** este mismo año, con Cabeza de Pirámide ejerciendo de atleta) todo se reducía a machacar botones, en esta producción de **Sega** será preciso manejar el *stylus* con precisión, ritmo y una total falta de cariño hacia la pantalla de la **DS**. De hecho, el único defecto que hemos encontrado a este cartucho es que es un verdadero asesino de consolas. Alentado por la furia olímpica y el pique contra la CPU y otros jugadores, apretarás el *stylus* contra la pantalla con una violencia que jamás habrías imaginado, martirizando tu querida máquina en tu loco afán por ganar pruebas, sumar récords olímpicos y desbloquear nuevos eventos.

El juego despliega desde las típicas pruebas de atletismo (100 metros lisos y vallas, lanzamiento de jabalina y martillo, salto de longitud...) hasta tiro con arco, ping-pong, esgrima, tiro, pruebas gimnásticas (trampolín, potro) y de natacion. Todo muy arcade, eso sí. Nadie confiaba en que un juego que enfrenta en carrera a un fontanero gordo, un erizo cabezón o un zorro con dos colas fuera a ser un prodigio de realismo. Aquí impera la jugabilidad y la fantasía. Si buscas algo más serio, será mejor que esperes al simulador oficial de las Olimpiadas que lanzará **Sega** este verano. Pero si lo que persigues es echarte unas risas sólo o en compañía, las tienes garantizadas en los Eventos de Fantasía, que añaden *items* y movimientos especiales a la mecánica normal de juego para aumentar los piques entre los jugadores.

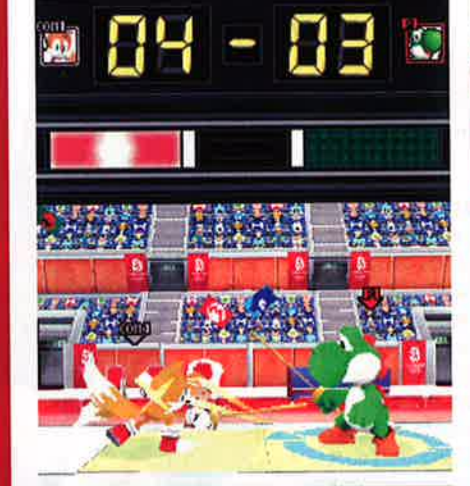






CUIDADO CON CHASCAR LA PANTALLA DE TU DS

Y no tendrás que perseguir a tres amigos para que se lo compren: con un sólo cartucho podréis competir los cuatro en algunas pruebas. Además, podréis dar pie a un minijuego extra: a ver quien es el primero en reventar la pantalla táctil de su **DS**.



DUELO DE PARIAS DOS ETERNOS SECUNDARIOS SE BATEN A MUERTE PARA DEFENDER EL HONOR DEL JEFE





¡RASCA, RASCA! CUIDADO CON TU FURIA AL DESLIZAR EL STYLUS O TENDRÁS QUE COMPRAR OTRA DS_



MASCOTA VELOZ LA AUDIENCIA DE LOS JJ.OO. AUMENTARÍA SI PARTICIPASEN CABEZONES COMO ÉSTOS_



100°

MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

MARIO SLAM BASKETBALL

BALLS OF FURY

CONCLUYENDO

A ver cómo se lo montan Konami y su New International Track & Field para superar al inimaginable binomio Sonic-Mario, protagonistas de un arcade olímpico accesible, adictivo y letal para la salud de tu DS. No seas burro, que la portátil de Nintendo es dura, pero no indestructible.

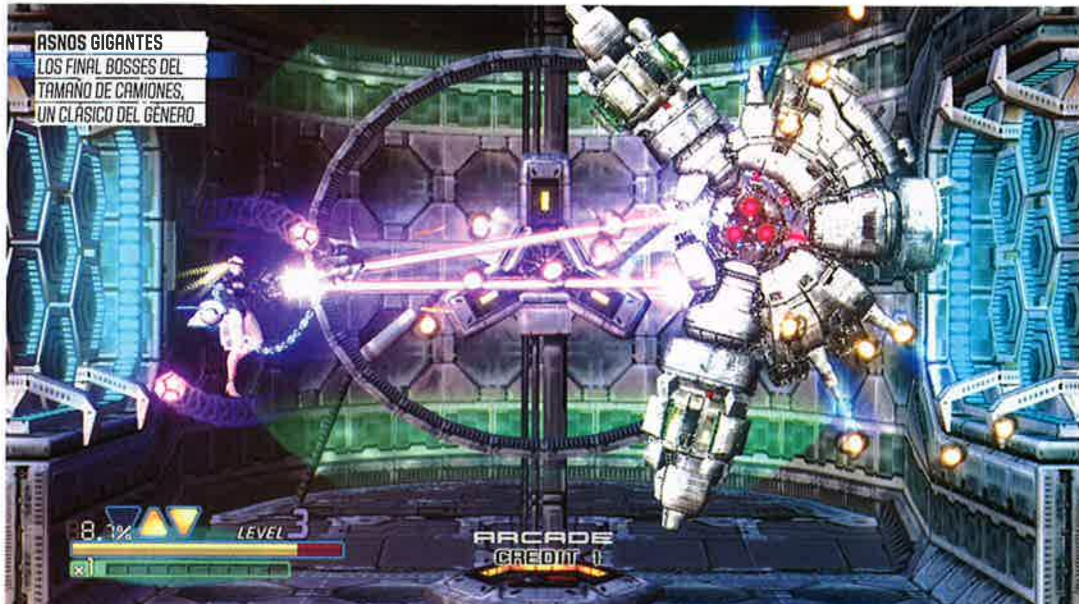
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	NINTENDO DS	GLOBAL
8,6	8,0	8,5	8,8		8,5



XBOX 360

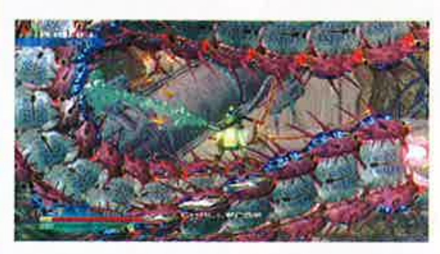


_GÉNERO **SHOOTER LATERAL DE TODA LA VIDA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **HUDSON SOFT**
_DESARROLLADOR **NATSUME CO.**
_DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.HUDSONENTERTAINMENT.COM**



ASNOS GIGANTES
LOS FINAL BOSSES DEL TAMAÑO DE CAMIONES, UN CLÁSICO DEL GÉNERO





TODO MULTIPLICADO POR MIL Desde la luminosidad y espectacularidad de los proyectiles propios a la cantidad de enemigos de tamaño minúsculo, todo en Omega Five obedece al canon más riguroso del shoot'em-up.









_JOHN TONES

OMEGA FIVE

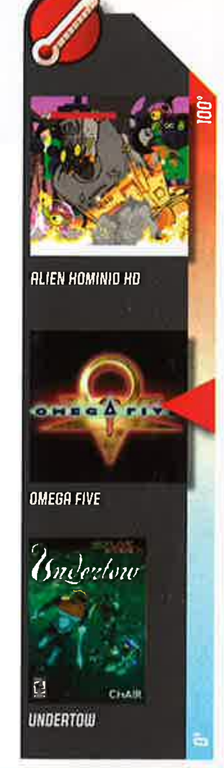
HUDSON SOFT SE SACA DE LA MANGA UN EJERCICIO DE HOMENAJE A LOS CLÁSICOS SENCILLO, DIRECTO Y SIN COMPLICACIONES

Desde luego, **Xbox Live Arcade** se está convirtiendo en una fuente de joyas para amantes del estilo clásico de hacer juegos que ni nosotros mismos llegamos a creernos. Por una parte, los *remakes* de juegos clásicos que, con sus posibles carencias, sus discutidas versiones mejoradas o sus publicitadas mejoras gráficas para HD que luego no lo son ni remotamente, son un complemento perfecto para el amplio catálogo de **360**. Títulos como *Contra*, *Double Dragon* o *Yie-Ar Kung Fu* son absolutas delicias machacapulgares, y por muy retrozombis que nos sintamos, no podemos sino agradecer a **Microsoft** que casi cada semana lluevan nuevos títulos de este tipo.

Y luego están los juegos originales. Más erráticos en los resultados, pero siempre interesantes en sus propuestas, han encontrado cierta culminación con este ***Omega Five***, desarrollado por **Natsume** (en pie desde los tiempos de **NES**) y publicado por **Hudson Soft**.

En un contradictorio equilibrio que nos chifla y nos da esperanzas de un futuro más halagüeño para los arcades de toda la vida, ***Omega Five*** combina tecnología punta en lo gráfico y lo cinético, pero estilo clásico en lo mecánico. Inspirado remotamente en el clásico *Forgotten Worlds* de **Capcom** (reincidentemente injugable en todos y cada uno de los recopilatorios de clásicos en los que lo hemos sufrido), ***Omega Five*** presenta un catálogo de cuatro héroes que se pueden mover por toda la pantalla y disparar en todas las direcciones gracias al stick derecho del mando. La estructura es de *shooter* lateral, con *final bosses* que ocupan no ya toda la pantalla, sino también buena parte de los decorados. La estrategia de juego exige mantener la calma (ya que el jugador cuenta nada más que con una vida y un par de *continues*, recuperables conforme avanza el juego), y esquivar balas a lo *R-Type*, más que lanzarse en plan kamikaze sobre esos bastardos.

Con efectos de luz y pirotecnia que convierten al juego en una de las joyas indiscutibles de **360** (contando también los juegos de pago, ojo), ***Omega Five*** es puro pasado con tecnología muy presente. Con unas tropas enemigas increíblemente duras, ***Omega Five*** hará rechinar de rabia más de una dentadura, lo que convierte al juego de **Hudson**, junto a *Metal Slug* y *Alien Hominid*, en el desafío más árido de los descargables de **Xbox 360**. Para nosotros, por supuesto, esto no son más que palabras celestiales: no porque nos guste sufrir, sino porque admiramos el valor y los arrestos necesarios para producir un título que, cuando el jugador pide una recompensa... se orina en su coronilla.



CONCLUYENDO
No nos cansaremos de advertir que se precisa una sensibilidad muy de la vieja escuela para apreciar los encantos de Omega Five. Pero si eres de los nuestros, si quieres un suplemento Retro que ocupe el 75% de Xtreme, ya tardas en comprarlo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,5	7,0	8,7	6,2	9,0





En Xtreme somos absolutistas. Fans de los absolutos. Blanco, negro. Y nos gustan los dieces. Porque nos gustan los buenos juegos. Los perfectos.

10 SOBRE 10

UN DÍA DURO EN LA OFICINA
Interrogatorios, tiroteos con yonkis, el coche saboteado, decapitaciones... Neo Kobe es la capital de la diversión.

_NEMESIS

SNATCHER

HÉROE CON AMNESIA, MEGAURBE FUTURISTA Y ANDROIDES ASESINOS EN UNA OBRA MAESTRA ADELANTADA A SU TIEMPO_



La aparición en 1998 del grandioso *Metal Gear Solid* convirtió a su creador, **Hideo Kojima**, en una estrella mediática comparable al todopoderoso **Shigeru Miyamoto**. Pero para entonces, el sagaz **Hideo** ya contaba con unas cuantas obras maestras en su curriculum, quizás menos conocidas por el gran público, pero de una calidad incontestable. El tiempo, lejos de borrar su recuerdo, no ha hecho más que agrandar la leyenda de creaciones como ***Snatcher***, al que queremos honrar cuando se conmemoran veinte años de su lanzamiento en tierras japonesas.

Enfrentarse a esta colosal aventura ciberpunk, lejos de convertirse en un ejercicio de complacencia Retro, nos descubre una odisea *noir* apasionante, en la que ya se aprecian muchas de las herramientas y recursos argumentales que **Hideo Kojima** utilizaría años más tarde en la saga *MGS*.

No diga Deckard, diga Gillian Seed

Snatcher es la carta de amor de **Kojima** al cine de ciencia-ficción (un romance que continuaría años mas tarde en *Policenauts*). Sin ningún pudor se apropia de escenarios, personajes y situaciones de películas con las que todos hemos crecido, superando con mucho a las adaptaciones oficiales a videojuego que de ellas se han hecho.

Un héroe al que la amnesia ha privado de pasado, Gillian Seed, es requerido para neutralizar a unos androides con apariencia humana infiltrados entre la población de la futurista Neo Kobe. Se les conoce como Snatchers, aunque también podrían haberseles bautizado como Replicantes, al igual que su protagonista podría llamarse Deckard. Esto es, al fin y al cabo, el universo de *Blade Runner*, aunque bajo la batuta de **Kojima** también hay lugar para otras evidentes influencias sci-fi. Bajo la piel, los Snatchers ocultan un endoesqueleto idéntico a los T-800 de Terminator; en todo momento persiste la paranoia de no saber si los que nos rodean son Snatchers y no humanos (como en *La Invasión de los Ladrones de Cuerpos*) y como guinda, en el ecuador de la aventura, Seed recibe la inesperada ayuda de un cazarecompensas idéntico a como aparecía Sting en *Dune*.

Pero lo que hizo grande en su día a ***Snatcher***, y sigue encumbrándolo como una aventura magistral, por encima de su excelente ambientación y continuos guiños a la ciencia-ficción, es el toque **Kojima**: diálogos y situaciones que asombran incluso en la época actual, cuando creemos haberlo visto todo. Por poner un ejemplo, los Snatchers, lejos de ser máqui-



nas perfectas, sufren de cancer de piel y melanomas. El hallazgo de frascos de protector solar es una pista clave en una labor de investigación que requiere el uso de lápiz y papel además del pad. El cuartel general de JUNKER (la organización para la que trabaja Gillian Seed) tiene un ordenador central (JORDAN), del que puede extraerse todo tipo de información sobre Neo Kobe y sus habitantes. Muchos de estos datos sólo tienen como función saciar la curiosidad del jugador hacia esta sociedad futurista, pero otros son imprescindibles para la aventura. En JORDAN se encuentran las respuestas a las preguntas que nos harán algunos personajes, y desde su base de datos es posible componer el retrato robot de un sospechoso, tras apuntar la descripción que nos facilita el testigo.

Gillian cuenta con el apoyo constante de Metal Gear Mk II, un pequeño robot capaz de analizar pruebas en el lugar de los hechos, al tiempo que incorpora un videoteléfono, lo que permite al jugador comunicarse en todo ➲

HIDEO KOJIMA FIRMA UNA TRAMA FUTURISTA LLENA DE REFERENCIAS A LA SCI-FI_

INFLUENCIAS

La más evidente, *Blade Runner*: Gillian y Deckard/H. Ford. Ambos se enfrentan a un Snatcher/Replicante con la cara de Rutger Hauer. Hajile es igual que Sting en *Dune* y los Snatchers encierran en su interior un T-800 de la saga *Terminator*.

G.SEED / HARRISON FORD



RANDOM HAJILE / STING

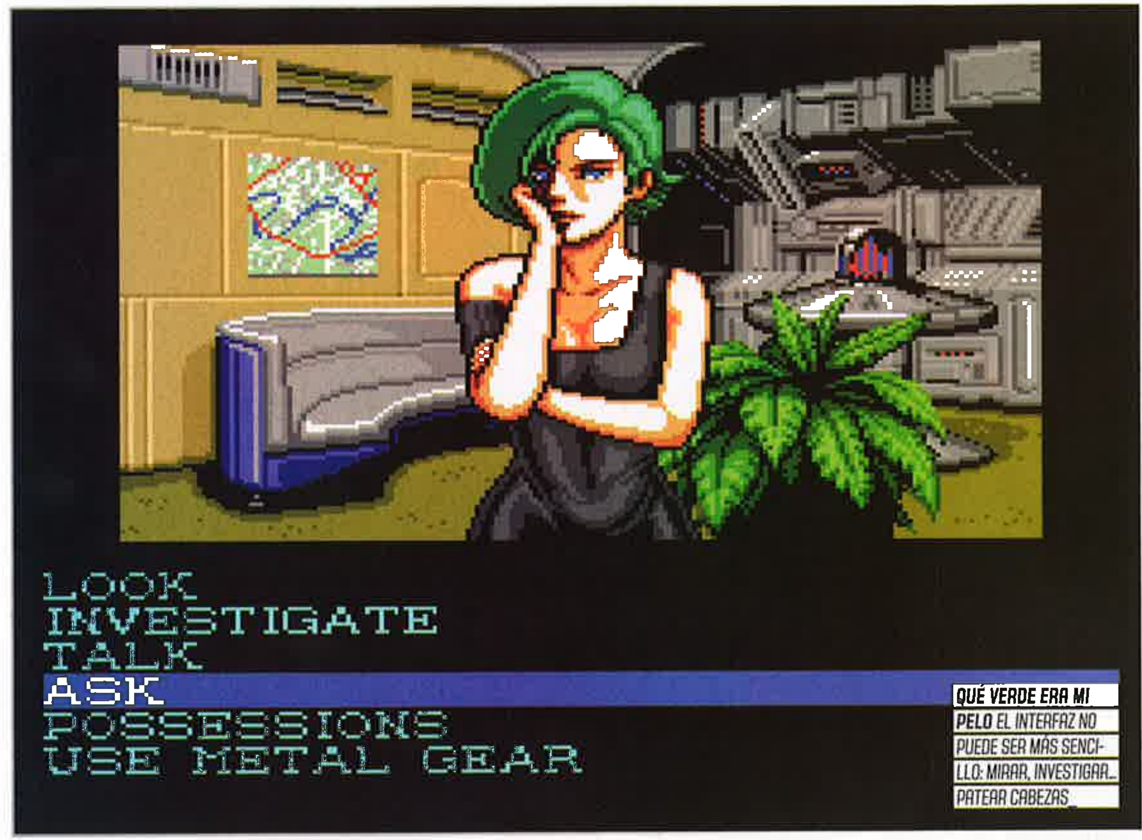


FREDDY / RUTGER HAUER



SNATCHERS / T-800





QUÉ VERDE ERA MI PELO EL INTERFAZ NO PUEDE SER MÁS SENCILLO: MIRAR, INVESTIGAR... PATEAR CABEZAS

momento con otros personajes al más puro estilo CODEC (*MGS*). En unos meses vamos a ver a Mk II, con diseño renovado y un papel más activo, en *MGS4: Guns Of The Patriots*, pero en 1988 sus funciones sólo se limitaban a servir de laboratorio y teléfono andante, además de contrapunto cómico a las truculentas imágenes que depara **Snatcher**.

Entre otras lindezas, el juego nos enseñó, muchos años antes de que Grissom popularizara en *CSI* la medicina forense, cómo el estudio de las larvas que rodean a un cadaver puede indicarnos la fecha de su muerte, y cómo se puede reconstruir un rostro a partir de la fisonomía de un cráneo mondo y lirondo.

La crudeza de **Snatcher** (las cabezas de los androides estallan como piñatas) le valió una clasificación +18 por parte del ELSPA europeo (el predecesor del PEGI actual), algo poco habitual en los juegos de la época.

JAPÓN

EUROPA EE.UU.

CON LA CENSURA HEMOS TOPADO Era complicado que un juego tan adulto como ***Snatcher*** llegara a EE.UU. sano y salvo. Afortunadamente, la tomaron con el sexo y no con la violencia (menos con la perra destripada, que en occidente no se mueve). Se censuró la escena de la ducha de Katrina (a la que además se le elevó la edad, de 14 a 18 años). Se le tapó un pecho a una Snatcher fiambre y se sustituyó la clientela del bar Outer Heaven, para evitar pleitos: de clásicos de la sci-fi a iconos **Konami**.

Emociones a flor de píxel

La mecánica de **Snatcher** no dista demasiado de las de otras aventuras gráficas de su época. La pantalla muestra una ventana superior en la que aparecen imágenes estáticas, o dotadas de pequeñas animaciones, dejando la parte inferior para los diálogos y unos sencillos comandos de acción: hablar, ver, investigar, mostrar un objeto...

Pero incluso con unas herramientas tan rudimentarias, **Hideo Kojima** y su equipo nos emocionan, sorprenden, aterrorizan...Con sólo una pequeña paleta de color y unos puñados de pixels logran imágenes tan impactantes como la de Jean Jacques Gibson decapitado (la más famosa de todo el juego). Su audaz trama logra que, incluso jugando a dia de hoy, no tengas en cuenta la excesiva repetición de escenarios o la tosquedad de las secuencias de mecánica *shooter*, en la que el jugador debe situar la mirilla en una de las nueve cuadrículas que dividen la pantalla, disparando sobre los Insectors o el Snatcher de marras.

Seis versiones para un clásico

Snatcher vió la luz en Japón en 1988 para los ordenadores **PC-8801** y **MSX2** (de ahí que se conmemore su vigésimo aniversario). En ambas versiones la trama termina abruptamente tras el Acto II, aunque **Kojima** había escrito un guión con tres actos. La necesidad de llegar a las tiendas puntualmente en la fecha anunciada provocó la aparición del juego en esas condiciones, aunque el lanzamiento de **SD Snatcher** para **MSX2** en 1990 supuso una oportunidad de recrear de nuevo la trama (desde una mecánica RPG), incorporando un tercer acto. No sería hasta 1992, con la llegada de la versión **PC-Engine Super CD-ROM**, cuando **Hideo Kojima** pudo plasmar la historia como él quiso desde un principio. La primera producción **Konami** en disco compacto de la historia recibió el sobrenombre de **CD-ROMantic**, superó en gráficos a las entregas anteriores, incorporó nuevas secuencias, música de CD y diálogos digitalizados que potenciaron aun más el dramatismo de la historia.

En occidente, mientras tanto, observábamos con asombro y envidia las pantallas que apare-



CADENAS DE AMOR
NO TODO ES HABLAR: TAMBIÉN HAY OCASIÓN PARA EL TIROTEO Y EL BONDAGE_

MANGA DE PROPINA
Incluido junto al manual de la versión PC-Engine, inspiró posteriormente una de las horribles intros CGI de las versiones PlayStation y Saturn.



MR. POTATO DEL SIGLO XXI
El ordenador JORDAN permite crear el retrato robot de uno de los sospechosos. Intentamos hacer a John Tones, pero el Mega CD saltó en pedazos.

cían en revistas japonesas (sobre todo, la del cadáver decapitado), en un largo tormento que llegó a su fin en diciembre de 1994, cuando *Snatcher* irrumpió en **Mega CD**.

Esta version es la única que llegó a occidente. Aunque se censuraron algunos aspectos, **Konami** no escatimó esfuerzos en la adaptación, dotándola de un doblaje soberbio, y permitiendo el uso de la pistola Justifier (comercializada junto al *Lethal Enforcers* de **MD**) en los segmentos *shooter*.

Pese a estos esfuerzos, el mercado yanqui y europeo no respondió como **Konami** esperaba. De hecho, fue un desastre comercial en toda regla. Las reticencias de los usuarios de **Mega CD**, hastiados de un catálogo apestado de basura FMV, y la falta de apoyo de **Sega** condenaron a un producto que merecía convertirse en superventas. Y eso que la prensa recibimos al juego con los brazos abiertos, otorgándole las puntuaciones mas altas y coronándolo como un clásico.

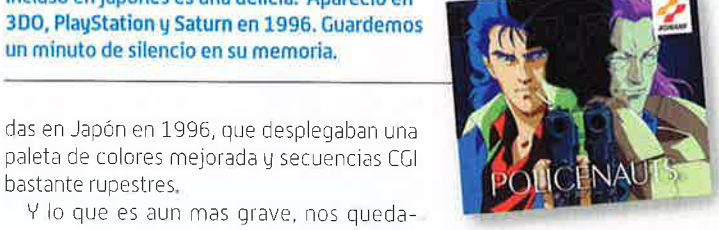
El desastre **Mega CD** tuvo consecuencias aún más funestas en años posteriores. **Konami** decidió no editar en occidente las posteriores adaptaciones de *Snatcher* a **PlayStation** y **Saturn**, comercializadas en Japón en 1996, que desplegaban una paleta de colores mejorada y secuencias CGI bastante rupestres.

Y lo que es aun mas grave, nos quedamos con las ganas de jugar en occidente con *Policenauts*, la secuela espiritual de *Snatcher*. Ni siquiera la creciente popularidad de **Hideo Kojima** ha hecho cambiar de opinión a **Konami**: *Snatcher* sigue siendo un título maldito, lo que ha elevado a niveles estratosféricos el valor de la entrega *Mega CD* en webs de subastas virtuales. Aunque, para qué negarlo, la etiqueta de *outsider* es lo que convierte a *Snatcher* en una obra de culto, un verdadero incunable.



POLICENAUTS: EN EUROPA, NI AGUA

El fracaso comercial de *Snatcher* en occidente nos privó de disfrutar de la siguiente aventura gráfica de Kojima, con más referencias al género sci-fi y un guiño a la saga *Arma Letal*: los protagonistas ¡eran idénticos a Mel Gibson y Danny Glover! Secuencias con calidad de anime del bueno, situaciones aun más peliagudas (y picantonas!), uso del ratón y tiroteos con la pistola de Saturn. Incluso en japonés es una delicia. Apareció en 3DO, PlayStation y Saturn en 1996. Guardemos un minuto de silencio en su memoria.



PESE A SU ENORME CALIDAD, SNATCHER FUE UN DESASTRE COMERCIAL EN OCCIDENTE_

RAZONES DE 10

1 AMOR A LA SCI-FI
Desde *Blade Runner* a *Terminator*...las referencias a clásicos de la ciencia-ficción son continuas.

2. SE ADELANTÓ A SU TIEMPO
Una aventura *noir* en la que realizas retratos robots, estudios forenses y detienes a yonkis

3 EL TOQUE KOJIMA
Diálogos y situaciones impactantes, donde prevalece un mensaje: hay que vivir la vida al máximo.

4 PIXELS ÜBERTRUCULENTOS
Cadáveres decapitados y agusanados, un perro con las tripas fuera... la vida en Neo Kobe es dura.

5 AUDIO DE PELÍCULA
Magistral banda sonora y un soberbio reparto de voces...aunque estén en inglés sin subtítulos.

6 EL VÍDEO TELÉFONO
Sirve para comunicarte con otros personajes, pero también puedes telefonear a la propia Konami y a una linea caliente. El cachondeo está asegurado.

7 GILLIAN SEED
Un héroe amnésico que busca pistas de su pasado mientras limpia una ciudad de androides asesinos

8 LAS RISAS, QUE NO FALTEN
Ya sea al pillar en la ducha a Katrina, como los sugerencias de MG Mk II para que el jugador suba el volumen del televisor.

9 SNATCHERS
Como los Replicantes de *Blade Runner* pero sin veleidades sentimentales. Unos genuinos hijos de perra.

10 AURA DE MALDITO
En occidente fue un desastre comercial... y ahora te cobran una pasta por la versión Mega CD.

CONCLUYENDO
El visionario Kojima se adelantó a su tiempo con esta magistral aventura gráfica, incompendida en su día por el público occidental. Hipoteca tu alma si es preciso, pero consigue una copia de Mega CD.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MEGA-CD	GLOBAL
9,4	9,7	9,5	9,1		10



CONCURSO WII ZAPPER

POR SMS AL 5575

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Solo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra zappersj espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: zappersj A

A TRAVÉS DE NUESTRA WEB: WWW.REVISTAXTREME.COM

Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Ten solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

ALAMOS

NINTENDO Y SUPERJUEGOS XTREME TE DAN LA OPORTUNIDAD DE PRACTICAR TU PUNTERÍA CON LINK'S CROSSBOW TRAINING. SI QUIERES CONSEGUIR UNO DE LOS 30 «WII ZAPPER» (INCLUYE LINK'S CROSSBOW TRAINING) QUE SORTEAMOS, ENVÍA UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA O ENTRA EN WWW.REVISTAXTREME.COM ANTES DEL DÍA 29 DE FEBRERO DE 2008.

30 Wii ZAPPER

(INCLUYE LINK´S CROSSBOW TRAINING)





Wii


¿Cómo se llama la princesa de Hyrule?

A) Zelda B) Daisy C) Pedra



DE IZQUIERDA A DERECHA, EDUARD SOTO (MORTADELO) Y PEPE VIYUELA (FILEMÓN)





DE IZQUIERDA A DERECHA, ALEX O'DOGHERTY (TODOQUISQUE) Y CARLOS SANTOS (BOTIJOLA)

LA NUEVA PELÍCULA DE MORTADELO Y FILEMÓN LLEGA A LOS CINES

LOS AGENTES DE LA TIA, INTERPRETADOS POR EDUARD SOTO Y PEPE VIYUELA, ASALTAN LA GRAN PANTALLA

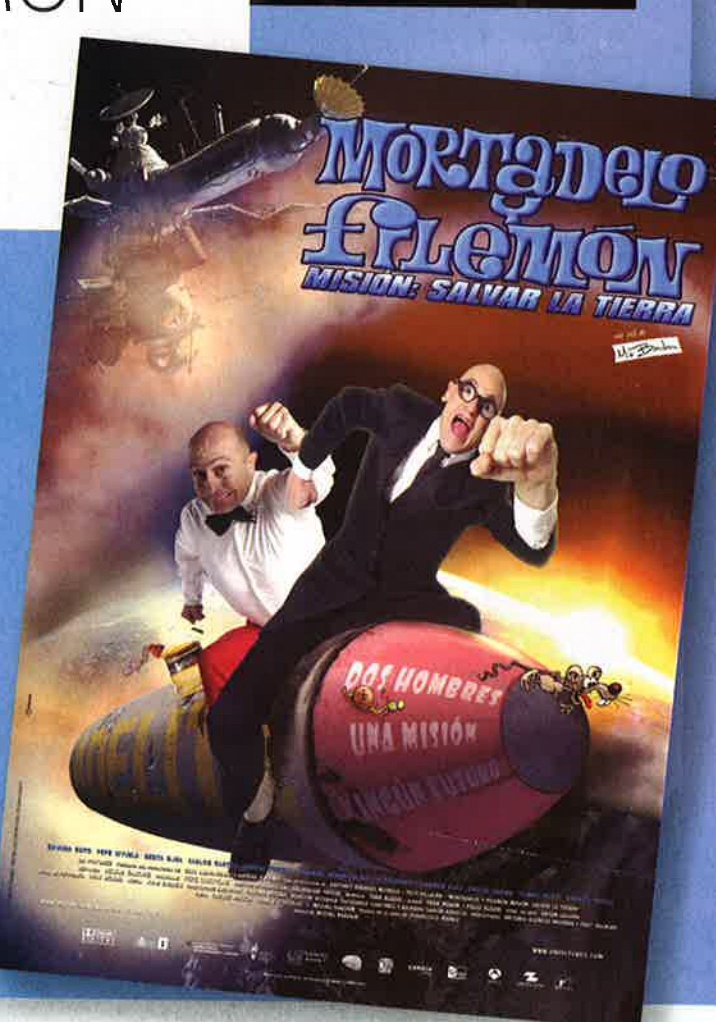
Mortadelo y Filemón: Misión Salvar La Tierra es el título de la nueva adaptación cinematográfica del popular cómic de Francisco Ibáñez, coproducida por **Zeta Audiovisual** y **Antena 3 Films**. Se estrenó en cines el pasado 25 de enero, coincidiendo con el 50 aniversario este año de la primera publicación de *Mortadelo y Filemón* en la histórica revista cómica *Pulgarcito*.

La película ha sido dirigida por Miguel Bardem (*La Mujer Más Fea Del Mundo, Incautos, Noche De Reyes*) y está protagonizada por Eduard Soto, que da vida a Mortadelo; y Pepe Viyuela, que vuelve a ponerse en la piel de Filemón.

«Darle forma a este universo ha sido una gozada», asegura su director. «He intentado hacer una recopilación de los retazos del cómic que más divertidos me parecen desde que era pequeño», explica Bardem, para quien «los fans del cómic seguro que reconocen muchas viñetas en la película». En el filme, basado en un guión de Carlos Martín, Juan V. Pozuelo y el propio Miguel Bardem, un grupo de malhechores está acabando con todas las reservas de agua del planeta. Con la ayuda de Ofelia, Mortadelo y Filemón se embarcan en un delirante viaje en el tiempo para salvar la Tierra.

Para Pepe Viyuela «interpretar a Filemón ha sido cumplir un sueño que nunca tuve porque jamás se me ocurrió que pudiese llegar a hacerlo algún día» y reconoce «me siento muy afortunado». Por su parte, Eduard Soto cree que «hay que ver la película sobre todo porque no se queda en el cómic, sino que va más allá y se ha hecho un esfuerzo para hacer una historia que sorprende y aporta cosas nuevas».

En el reparto destacan también las actuaciones de Berta Ojea, en el papel de Ofelia; Mariano Venancio, como Súper; Janfri Topera, que hace de Bacterio; Carlos Santos, de Botijota; Alex O'Dogherty, que interpreta a Todoquisque; Emilio Gavira es Rompetechos; Tomás Pozzi, Chulín; y Andrés Gasch y Carmen Ruiz representan a Matraca y Toribia, respectivamente.




Retro
xtreme
N°14
FEBRERO 2008
100% AÑEJO - 0% NOVEDADES
GRUPO ZETA
EL JUEGO MAS CARO DEL MUNDO
LASER-DISCS
ALEXEY PAJITNOV
PREHISTORIC ISLE
Double Dragon
collejas a pares



NOTICIAS DEL SIGLO PASADO

xtreme

LAS COSAS, COMO HAN SIDO

_JOHN TONES

Al final, tanto cuestionarnos por qué nos atrae el retro cuando tenemos videojuegos tecnológicamente superiores ahí mismo, a nuestro alcance, y teníamos la respuesta ante nuestras narices: de hecho, es de pura lógica. Los juegos que pertenecen a sistemas con una potencia y un diseño gráfico caducos se pueden permitir el lujo de ser perfectos. Es decir, en cierto sentido, los gráficos 2D, ultraexpresivos y cuidadísimos de ***Metal Slug*** son un techo de cierto estilo. En cambio, los juegos de **PSone** han sido superados gráficamente por los de **PS2**, estos por los de **PS3**, y el ***Uncharted***... veréis que risa dentro de diez meses.

_ILUSTRACIÓN POR DAVID LAFUENTE



RAIDEN FIGHTERS

Repóker de ases de la vieja escuela





Hace ya bastante tiempo que las distribuidoras encontraron un filón en el constante rescate de las viejas glorias arcade, para goce de nostálgicos, historiadores del medio, y con algo de suerte del sector más curioso de la chiquillería, que descubrirá así juegos que en su día no pudieron catar. Ahora le llega el turno a una de las sagas más llamativas y aclamadas por los aficionados dentro del género del *shoot'em-up*: **Raiden Fighters**, *spin-off* de la notable serie **Raiden**, que llegará a **Xbox 360** con ***Raiden Fighters Aces***, recopilando los tres títulos de la serie por primera vez para una consola: ***Raiden Fighters*** (1996), ***Raiden Fighters 2: Operation Hell Dive*** (1997), y ***Raiden Fighters Jet*** (1998). Desarrollado por **Seibu Kaihatsu Inc.**, los creadores de los juegos originales, ***Raiden Fighters Aces*** añadirá varias características extras a los juegos originales, como los ya típicos *rankings* mundiales, la posibilidad de guardar repeticiones de nuestras partidas y compartirlas con el resto del mundo, y el ansiado soporte para monitores verticales, para disfrutar del juego a pantalla completa. Como extras dentro del juego, guías de estrategia y videos de los mejores jugadores de cada juego, para aprender de los maestros. Con el lanzamiento en Japón previsto para algún momento de 2008, esta atractiva compilación no cuenta por el momento con distribuidora en occidente. **_Chaiko**

REMAKE DEL MES

MILLENIPEDE

http://www.firestormproductions.co.uk/millenipede/

Centipede, lanzado a los cuatro vientos en 1980 por **Atari**, supuso uno de los mayores éxitos en los salones recreativos.La clave se encontraba en la sencillez de su propuesta, un *shoot'em-up* de jugabilidad inmediata en la que el jugador debía destruir a un ciempiés que baja por la pantalla cual *Space Invader* insectoide. Supervivencia ante todo. A este le siguió dos años más tarde ***Millipede***, abundando en lo que convirtió en un éxito a la primera pero sin conseguir replicarlo. Como curiosa evolución silenciosa de ambos juegos tenemos este *remake*, ***Millenipede***, que lleva la propuesta del original algo más allá enfrentando al jugador a una velocidad de juego más elevada y a oleadas de enemigos (caracoles, arañas... ¡setas venenosas!) que dificultan aún más la supervivencia. Sin complicarse la vida creando efectos gráficos espectaculares o imposibles recreaciones tridimensionales (incluso los efectos de sonido destilan puro amor a los 8 bits), ***Millenipede*** retiene la esencia de los originales. A falta del *trackball* original, buena es la opción de controlarlo con el ratón. Disponible tanto para **PC** como para **Mac**. **_Chaiko**



MULTITAREA Por si verse acosado por un ciempiés psicópata capaz de autorreplicarse no fuese bastante, la pantalla está llena de peligros con forma de araña, caracoles, e incluso setas venenosas. Horror.


Club
CANALLA
www.clubcanalla.com
La comunidad que cambiará tu vida



_CHAIKO

DOUBLE DRAGON

apología del macarrismo, machismo en vena, epítome del mal gusto... todo un clásico



DOUBLE DRAGON (ARCADE)



DOUBLE DRAGON (ARCADE)



DOUBLE DRAGON (ARCADE)

El noble arte de repartir estopa tiene en el videojuego su máxima expresión. Uno puede llegar a apreciar una buena ración de hostias plasmada con cierta gracia en celuloide, pero nada como ser uno mismo el que le parte los morros a centenares de macarras sin destrozarse los nudillos. A mediados de los ochenta *Renegade* (1986), obra de **Technos**, hizo saltar todas las alarmas: en su versión original japonesa era un juego en el que un jovenzuelo se dedicaba a machacar bandas de abusones a bofetadas. En su traslación occidental, el ambiente escolar japonés dio paso a los barrios marginales, a los punks caricaturescos, y al macarrismo más descarnado que encontraría en los *beat'em-ups* su segundo hogar. Por supuesto fue un éxito tremebundo en ambos casos, tanto en los salones recreativos como en los hogares con sus múltiples conversiones.

Todo éxito, más allá del videojuego, tiene decenas de réplicas, y en este caso llegó de la mano de la propia **Technos** un año más tarde, que consiguió dar una vuelta de tuerca más al género. Desde luego, *Renegade* no era el primer juego de mamporros, pero sí el que inició un subgénero a imitar y expandir, y en aquel momento el alumno aventajado era, sin discusión posible, la saga protagonizada por los hermanos Billy y Jimmy Lee: ***Double Dragon***.

el desparpajo y el arrojo de estos dos lechones se echa de menos en los juegos actuales

Hermanos al rescate

Tomando la base de *Renegade*, ***Double Dragon*** se abre su propio camino. A patadas, por supuesto. De un escenario breve y contenido pasamos a largos niveles con *scroll* horizontal: nuestros macarras dan largas caminatas a la vez que zurran a todo bicho viviente con el que se cruzan en escenarios repletos de peligros. Curiosamente, en ***Double Dragon*** no hay una distinción demasiado evidente entre los héroes y los villanos, pues ambos comparten una estética similar de chulito de barrio de dibujos animados y, si no estuviesen enfrentados por el secuestro de Marian, seguramente estarían

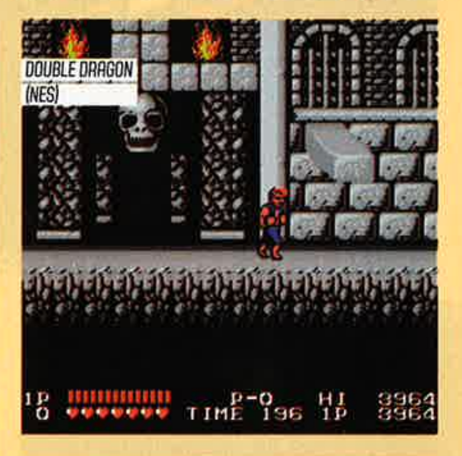


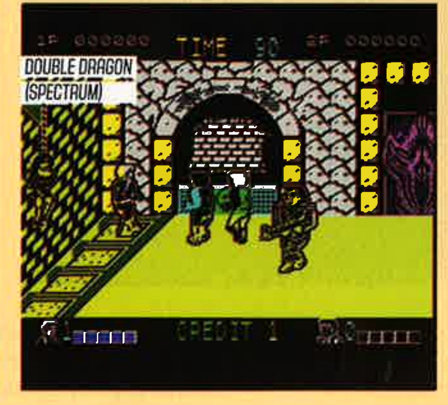


RIVALIDAD ENTRE HERMANOS Sorpresa final para quien se aventurase a jugar a dobles: Billy y Jimmy deberán competir por el amor de Marian.









bajo un puente compitiendo por ver quién mea más lejos. De hecho Billy y Jimmy, a su manera, forman su pequeña banda, vistiendo ambos el mismo atuendo aunque variando los colores: con sus muñequeras, sus pantalones ajustados y sus botazas perfectamente podrían formar parte de la banda de Willy, el secuestrador de Marian (aquí se asienta una historia inmortal de gran calado en los *beat'em-ups*: el caballero de brillante armadura al rescate de la damisela).

Pero de todas las aportaciones al género que pudo hacer ***Double Dragon***, sin duda la más importante es la inclusión del modo para dos jugadores simultáneos, algo que sería una constante en el género a partir de entonces, llegando a expandirlo hasta los seis jugadores simultáneos de *beat'em-ups* tardíos como el excelente *X-Men* de **Konami** (1992). La colaboración entre ambos jugadores se hace efectiva cuando uno de ellos agarra e inmoviliza a un enemigo mientras su compañero le golpea, aunque no está carente de cierta ironía: llegado el final del juego, sólo uno de los hermanos Lee podrá llevarse a la chica, por lo que deberán pelear para decidir quién es el afortunado. Por supuesto lo que piense Marian es lo de menos: éste es un juego de machos con brazos de piedra.

Double Dragon es un juego que deja boquiabierto a cualquier adolescente que se deje caer por un salón recreativo: buenos gráficos, la imponente música de **Kazunaka Yamane**, algún que otro gruñido sampleado, y una variedad de movimientos sin rival en la época, con el codazo como gran estrella de todas las reyertas. No faltan otros elementos que pasarían a ser canónicos del género: algunos enemigos llevan consigo armas (bates, cuchillos, látigos... ¡incluso explosivos!) que nuestro avatar puede arrebatarles y usar contra ellos. Así mismo, los escenarios pueden contener objetos como barriles, útiles contra aglomeraciones de enemigos. Por último, aunque no fuese tampoco una novedad, encontramos los jefes finales, que se asientan en ***Double Dragon*** como un elemento imprescindible para todo *beat'em- up* que aspire a la excelencia. **Technos** traza con ***Double Dragon*** una línea en el suelo, y a partir de entonces todo el que quiera considerarse digno de ser tenido en cuenta ➲



OTROS TIEMPOS Sólo en una época muy concreta podemos encontrar enemigos como éste: clones de Schwarzenegger con pantalones rojos y tirantes. Nuestros héroes se desmayan ante tal estampa.









DOUBLE DRAGON 2 (ARCADE)





➲ deberá compararse con ***Double Dragon***. Por supuesto, el juego cuenta con numerosas conversiones para prácticamente todos los sistemas, pero hablar de todos ellas ocuparía tres artículos como éste. Cabe destacar la versión para **NES**, que iniciaría una excelente trilogía para la joya de **Nintendo**, inspirada por las versiones arcade, pero siguiendo un camino propio al margen de los salones recreativos.

El tiempo de las secuelas

El éxito de ***Double Dragon*** propicia la rápida aparición de ***Double Dragon II: The Revenge*** (1988), notable secuela que vuelve a arrasar en salones recreativos de todo el mundo. Pocas son las sorpresas que contiene esta segunda parte, aparte de las evidentes mejoras audiovisuales. El cambio más notable se encuentra en un rediseño del sistema de control, desestimando el patada/puñetazo del primer juego a favor del sistema izquierda/derecha de *Renegade*, cosa que redunda en un estilo de juego algo más rápido. En cuanto a la trama en sí no hay que rescatar a nadie, pues Willy asesina a Marian nada más empezar la partida, por lo que en esta ocasión los hermanos Lee se embarcan en una sangrienta venganza de inesperado desenlace. De nuevo la versión de **NES** destaca como la mejor, llevando más allá la propuesta del arcade con más niveles, más argumento, y más de todo en general. Seguramente el mejor juego de la saga junto con ***Double Dragon Advance***.

La última entrega de la saga en salones recreativos llega con ***Double Dragon 3: The Rosetta Stone***, un juego que vive de las rentas obtenidas por las dos entregas anteriores y ensucia su legado: gráficos y sonido mediocres para la época (y en según que aspectos inferiores a los de las anteriores entregas), pocas novedades, insufrible repetición de enemigos con la paleta de colores cambiada, y una falta total de originalidad. Como curiosidad se incluye una tienda en la que comprar movimientos, energía o armas... con dinero real, introduciendo más monedas. Un despropósito que sólo se salva, una vez más, en su versión para **NES**, inferior a ***Double Dragon II***, pero aún así muy disfrutable.

En 1992, ya alejados de los salones recreativos y dejando atrás los 8 bits, aparece la cuarta entrega de ***Double Dragon*** en **SNES**, con el título genérico de ***Super Double Dragon***. A pesar de evidenciarse que el desarrollo no llegó a finalizarse por la bancarrota de **Technos**, éste resulta ser un juego más que decente, a modo de *remake* expandido del original, de nuevo con Marian viva y secuestrada. Con un buen apartado audiovisual y jugable, ***Super Double Dragon*** destaca sobre todo por su nuevo sistema de combos, que convierte cada enfrentamiento en un evento único gracias a la variedad de movimientos. A pesar de

CON LOS NUDILLOS EN CARNE VIVA_

Simplón como él sólo, el género de los *beat'em-ups* cuenta con una lista de títulos tan larga que podría tener su propia enciclopedia. Si el género resultó ser tan popular en los ochenta se debe a una mezcla entre el reflejo hiperbólico de la realidad de la época y una jugabilidad a prueba de misiles Scud. Sin embargo en el género hay un poco (o un mucho) de todo: más allá de los macarras y los bates de *baseball*.



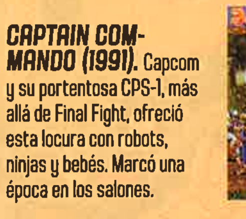
VIGILANTE (1988). Esta joya de Irem guarda más similitudes con el clásico Kung Fu Master que con Double Dragon. Nunchakus incluidos, es de lo mejor del género.



ROBO ARMY (1991). Un beat'em up cibernético con transformaciones incluidas, una de las maravillas que podía ofrecer Neo-Geo más allá de sus célebres uno-contra-uno.



CAPTAIN COMMANDO (1991). Capcom y su portentosa CPS-1, más allá de Final Fight, ofreció esta locura con robots, ninjas y bebés. Marcó una época en los salones.



KNIGHTS OF THE ROUND (1991). De nuevo Capcom, esta vez con ambientación medieval utilizando armas blancas, subidas de nivel y armaduras. Perfecto hack'n slash.



DOUBLE DRAGON V (MEGA DRIVE)



DOUBLE DRAGON (NEO-GEO)



RAGE OF THE DRAGONS (N-G)



DOUBLE DRAGON ADVANCE (GBA)



BATTLETOADS/DD (SNES)

todo, el juego pasó completamente desapercibido. En Japón, lanzado algo más tarde que en el mercado occidental, el juego estaba algo retocado, pero seguía sin ser una versión completa del proyecto inicial que se fue al traste junto con **Technos**.

En 1994 aparece en **SNES** y **Megadrive** (y más tarde en **Jaguar**) ***Double Dragon V: The Shadow Falls***, un juego de lucha mediocre para su tiempo, sólo apto para fans. Mejor suerte corre ***Double Dragon*** (1995) para **Neo-Geo**. También es un juego de lucha uno-contra-uno, alimentado por el poder de la consola de **SNK** y un sistema de juego asequible frente a otros juegos que se lanzaban en la época. Sin estar entre los mejores de su tiempo, sí supera con creces a ***Double Dragon V***. En la propia **Neo-Geo** aparecería ***Rage of the Dragons*** (2002), un uno-contra-uno basado en la saga ***Double Dragon*** pero sin contar con la licencia oficial, por lo que nombres y personajes varían o son irreconocibles. A pesar de ello, es la mejor de las tres entregas dentro del género de los mamporros competitivos.

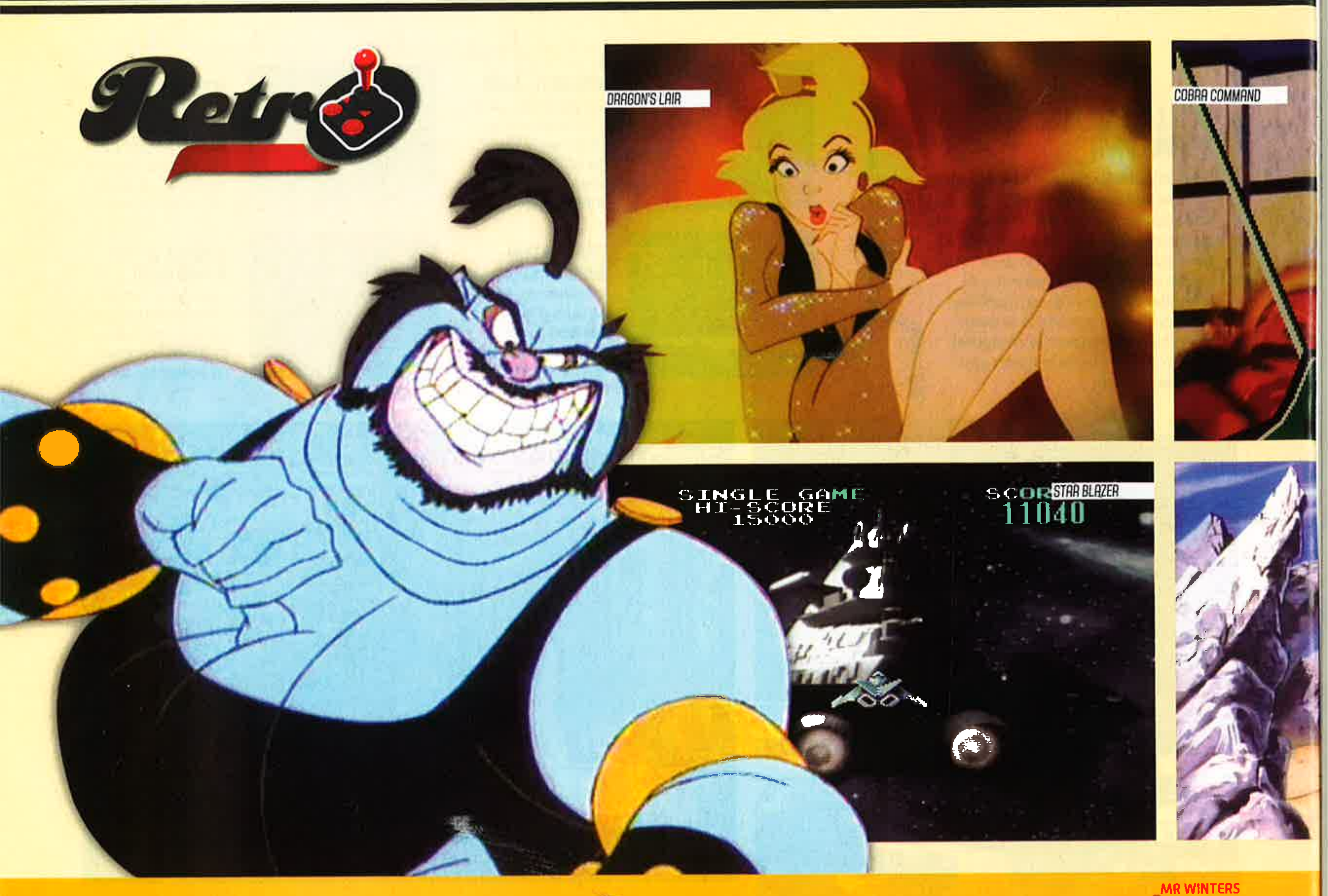
El regreso del mito

El último juego de la saga aparece en 2003 en **Game Boy Advance**, con el título de ***Double Dragon Advance***. De nuevo es una consola de **Nintendo** la que devuelve la grandeza a la saga, con una conversión del juego original llena de novedades: el doble de niveles, más armas y modos de juego, narrativa a la altura de los tiempos, un renovado sistema de lucha que incluye combos, y un apartado técnico notable. Cuando la saga y **Technos** parecían completamente muertos, esta última resucita con el nombre de **Million** y crea el mejor ***Double Dragon*** hasta la fecha.

Para el recuerdo quedan experimentos como ***Battletoads and Double Dragon : The Ultimate Team*** (1993), un *crossover* con los sapos de batalla célebres en la época en el que ***Double Dragon*** pintaba poco, la horrenda adaptación cinematográfica, la infumable serie de animación, e incluso una miniserie por parte de **Marvel**. ***Double Dragon*** empezó su declive tras la segunda entrega, pero ***Double Dragon Advance*** permite soñar, a pesar de la falta de novedades al respecto durante el último lustro, con un futuro digno para los hermanos Lee.

INTRUSOS Apenas unas estrellas invitadas es lo que son Billy y Jimmy Lee en el crossover con Battletoads, juego que, bofetones aparte, no presenta ningún elemento en común con el espíritu de Double Dragon.

La triste vida de los beat´em-ups: de juego simplón y directo a colorida sinfonía de combos



_MR WINTERS

LASER DISC
DORADO Y VETUSTO

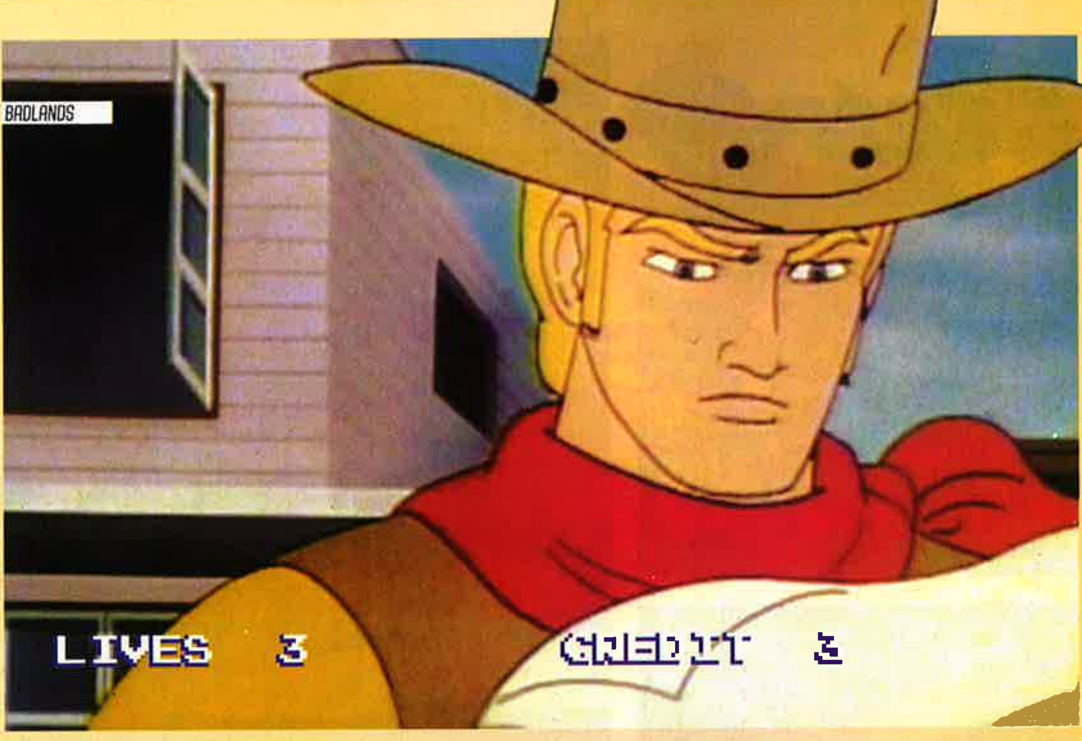
el extraño caso de una tecnología nacida para morir, no sin antes dar lugar a algunos de los peores juegos de la historia... y de uno de los mayores éxitos comerciales en las salas de arcade

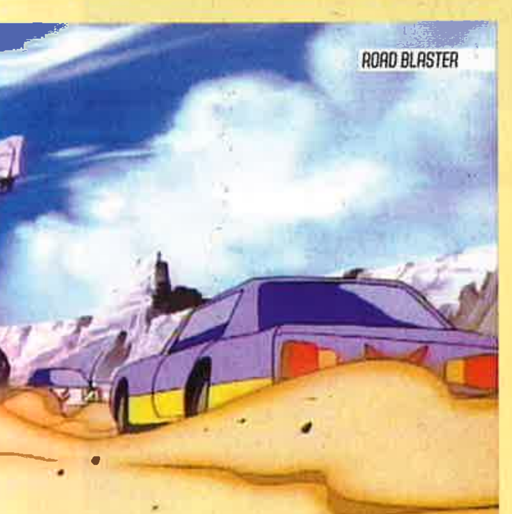
Pocas cosas hay tan divertidas como visitar a un amigo en su casa y descubrir, ante su mal disimulado gesto de vergüenza, semienterrada en una pila de restos de comida y ropa sucia... una montaña de viejos y polvorientos laserdisc. Por encima de otros sonados y ridículos fracasos técnicos y comerciales, como el sistema de vídeo Betacam, la almohada cervical o el teléfono-consola **N-Gage**, el laserdisc es la tecnología obsoleta por antonomasia. Concebido como el sucesor natural del VHS, este soporte de audio y vídeo nunca gozó del éxito de ventas que quizás mereciera, aunque algunas de sus características superasen incluso a los de los más modernos DVDs. Haberlo comprado en su día, y conservarlo, es el símbolo más claro del paria tecnológico. ¿Y qué mayor pecado hay en una sociedad basada en el consumo que haber apostado en su día por una tecnología que fracasó?

Desde **Xtreme** nos gustaría romper una lanza en honor a todas las demás tecnologías mierdosas que no han logrado conservar el favor del público. Y qué mejor ejemplo que el laserdisc para ello. Y es que aquellos enormes discos dorados de dos caras de aluminio prensadas y pegadas, recubiertas de plástico, grandes como un sombrero de pamela (30 cm de poder áureo, nada menos) fueron, agárrense, el padre, madre y abuelo de los actuales CDs y DVDs. Y nadie parece acordarse de ellos.

Desarrollada desde 1978 por **Pioneer** y la **Music Corporation of America**, la tecnología laserdisc (denominada inicialmente DiscoVision o Laser Videodisc) fue el primer formato de soporte óptico de la historia. Es decir, la información contenida en el disco era leída por un haz de láser, en lugar de por una cabeza lectora que recorriera físicamente el material. Esto suponía dos importantes mejoras respecto a medios antiguos. Primero, la cantidad de datos a almacenar era mucho mayor. Segundo, era posible un acceso aleatorio, prácticamente inmediato, a la información. La calidad también era muy superior a la de formatos anteriores. El laserdisc contenía audio y vídeo no comprimido (es decir, que aunque era un soporte óptico, no era necesariamente un soporte digital), tenía soporte multipistas y la calidad de reproducción es superior a la que dan incluso los modernos formatos.











ANIMACIÓN INTERACTIVA La mayoría de juegos en el laserdisc hacía gala de una animación frame-by-frame como la que no se hace hoy en día. A costa de una menor interactividad, la experiencia resultaba sumamente atractiva.

Como soporte de vídeo y a pesar de sus muy superiores características, el laserdisc nunca pudo derrocar al popular VHS. No sólo resultaban carísimos los sistemas de lectura y los propios discos, sino que estos resultaban enormes e incómodos, había que darles la vuelta a mitad de la película y, para más inri, muchos se deterioraban con el tiempo y quedaban inservibles.

Sin embargo, la fiebre del láser encontró una aplicación muy concreta, y bastante exitosa, en los salones recreativos de los años 80. Las enormes máquinas podían albergar en sus entrañas un reproductor, y la gran cantidad de información que estos podían contener, junto a la posibilidad de acceder a los datos de forma no secuencial, parecían combinarse como una plataforma ideal para el desarrollo de videojuegos. Aquellos templos del ocio electrónico que, especialmente en Estados Unidos, gozaban de una popularidad que nunca recuperarían, acogerían con gusto la nueva tecnología.

Aunque suele citarse a ***Astron Belt*** (**Sega/Bally Midway**, 1983) como primer ejemplo de arcade laserdisc, lo cierto es que fue el simulador de carreras de caballos ***Quarter Horse*** (**Electro-Sport**, 1981) el primer juego que utilizo este soporte. Incrustado en las tripas de la máquina recreativa, el laserdisc vomitaba secuencias aleatorias de carreras de caballos grabadas en vídeo en un hipódromo real. El jugador debía apostar por uno de los caballos... y esperar. Todo era muy sencillo y la interactividad, que era mínima, no tenía nada que ver con la de un videojuego moderno.

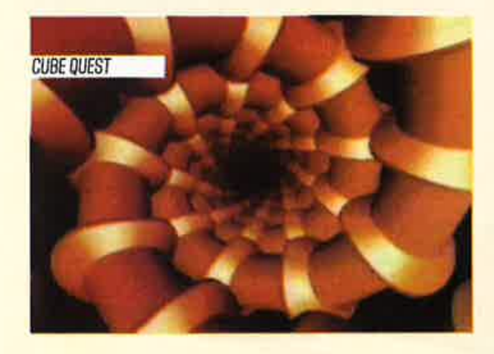
Esta limitadísima interacción, unida a una total linealidad en la experiencia de juego, es una de las características más destacables de los juegos en laserdisc, como demostraría el juego en laserdisc más famoso de la historia, ***Dragon's Lair***, un proyecto colosal, de 6 años de discontinuo desarrollo, que dio origen al primer videojuego animado de principio a fin. De hecho, el resultado es, básicamente, una película de dibujos animados interactiva. ***Dragon's Lair*** era un proyecto personal del estadounidense **Rick Dryer**, que soñaba con crear una ficción interactiva animada desde que jugó al mítico ***Adventure***. Su asociación con **Don Bluth**, animador de los estudios **Disney**, permitió desarrollar un proyecto de 1.3 millones de dólares, en el que llegaron a trabajar 70 animadores simultáneamente para animar las 42 habitaciones que debe recorrer Dirk, el héroe, para rescatar a Daphne, la princesa prisionera del inevitable dragón, un auténtico bombón animado que se diseñó, para reducir costes, a partir de pósters desplegables del Playboy.

> La limitada interacción de los juegos y la deplorable calidad del gameplay es una de las características más recordadas del laserdisc

A pesar de sus altos costes (la máquina costaba 4000$, más del doble de una máquina normal) y de la poca fiabilidad de los lectores de laserdisc (el infame **Pioneer PR-7820**, que se desajustaba con cada patada de jugador frustrado, dejando la máquina fuera de servicio), ***Dragon's Lair*** cosechó un éxito impresionante, recaudando en sólo ocho meses nada menos que 32 millones de dólares... en monedas de 25 centavos. El éxito fue tal que el popular programa de televisión *Starcade* (en el que básicamente se mostraba gente jugando, tratando de conseguir una puntuación elevada) dedicó un programa en exclusiva al juego.

Lo cierto es que, observando la mecánica de ***Dragon's Lair***, no es difícil comprender por qué recaudó tanto dinero. El juego presentaba una animación de Dirk recorriendo el castillo del malvado Mordear, en continuo peligro de muerte. En determinados momentos el jugador debía presionar una tecla de dirección, o el botón para que Dirk golpeara con la espada: en esencia se trataba de eventos QTE, como los que, mucho después, «descubriríamos» con ***Shenmue***. Una breve indicación en la pantalla avisaba al jugador de qué acción realizar.... y no había mucho más. El jugador que ya conociese las rutinas de movimiento podía tirarse horas jugando a ***Dragon's Lair***, para disgusto del dueño del salón de arcade, pero al novato

















WWW.DAPHNE-EMU.COM

Este reportaje no habría sido posible de no haber existido *Daphne*, el proyecto no lucrativo de emulación de juegos en laserdisc. No es frecuente reconocer desde medios escritos la importancia como verdaderos historiadores y arqueólogos del bit de quienes dedican su tiempo y esfuerzo a la emulación de video-juegos antiguos, pero en este caso no podemos dejar de ensalzar la increible labor de la gente de *Daphne* (proyecto que toma el nombre de la princesa de *Dragon's Lair*), sin cuyo trabajo sería imposible disfrutar de estas absolutas rarezas.



Los dobles monitores de Dragon's Lair aseguraban las aglomeraciones

solían durarle sus 25 centavos, aproximadamente... 20 segundos.

Dragon's Lair fue un proyecto común entre varias empresas: **RDI Video Systems**, la empresa de **Rick Dryer**, **Cinematronics** (antiguos veteranos de los juegos vectoriales) y el estudio del animador **Don Bluth**. Desacuerdos económicos entre **Bluth** y **Dryer** retrasaron el desarrollo de una segunda parte. **Cinematronics**, por su parte, se embarcó en la odisea de colocar un sistema de entretenimiento laserdisc en los hogares americanos. La plataforma, una máquina de nombre **Halcyon** basada en el popular microprocesador **Z80**, prometía una IA «*como la del mismísimo HAL 9000, de 2001: Odisea en el espacio*», así como unas portentosas capacidades de reconocimiento de voz. El resultado fue un sonoro fracaso, desarrollándose para ella sólo dos títulos: ***Thayer's Quest*** y ***Raiders vs. Chargers***.

Muchos otros juegos trataron de imitar el éxito de ***Dragon's Lair***, como los vergonzosos ejemplos que siguen. Otros apostaron, con moderado éxito, por un tipo de juego diferente: combinaban la mecánica del matamarcianos clásico, con una nave y enemigos generados por ordenador, con fondos digitalizados o secuencias completas de vídeo. Varias empresas continuaron desarrollando juegos arcade en laserdisc hasta épocas relativamente recientes, como **American Laser Games**, que en el 93 lanzaba ***Mad Dog Mc Cree***, un juego de tiroteos en el *far west*. Nadie, sin embargo, lograría el éxito del ***Dragon's Lair*** original. Por no mencionar la siniestra descendencia que el laserdisc, como soporte de almacenamiento óptico, dejó en las muchas plataformas fallidas de los primeros 90: **Sega CD**, **Panasonic 3DO**, **Phillips CD-i**... pero esa, afortunadamente, es otra historia.

¡SUSCRÍBETE AHORA!

UN AÑO DE SUPERJUEGOS XTREME CON UN 25% DE DESCUENTO

11 EJEMPLARES POR 24,34 EUROS

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A LA REVISTA



☐ SUSCRIPCIÓN ANUAL (11 EJEMPLARES) CON EL 25% DE DESCUENTO AL PRECIO DE 24,34 €

Precios extranjero por vía aérea: **Europa: 52,00 €. Resto Países: 56,00 €**

NOMBRE ____ APELLIDOS ____

DIRECCIÓN ____ Nº ____ PISO ____

POBLACIÓN ____ PROVINCIA ____ CÓDIGO POSTAL ____

TELÉFONO ____ NIF ____ EMAIL ____

FORMA DE PAGO:

☐ ADJUNTO CHEQUE NOMINATIVO A EDICIONES REUNIDAS, S.A. C/ O'DONNELL, 12. 28009 MADRID

☐ GIRO POSTAL Nº ____ (INDICANDO EN EL APARTADO "TEXTO": SUSCRIPCIÓN REVISTA SUPERJUEGOS.)

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA: BANCO ..../..../..../..../ SUCURSAL ..../..../..../..../ DC ..../..../ CUENTA ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../

☐ TARJETA DE CRÉDITO Nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../

TÍTULAR: ____ FIRMA TITULAR: ____

ENVIAR ESTE CUPON A

Ediciones Reunidas S.A.
Revista Superjuegos Xtreme
Departamento de suscripciones
C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Teléfonos departamento suscripciones:
902 104 694 de 9 a 14 horas.
Fax: (91) 586 33 52.
E-mail: suscripciones@grupozeta.es

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.





LASER DISC

DIEZ TÍTULOS DORADOS

Diez títulos representativos sólo disponibles en arcades





1 DRAGON'S LAIR 1 Y 2

Las cifras de ***Dragon's Lair*** son apabullantes: 6 años de trabajo, 70 animadores 50.000 dibujos (24 para cada segundo de animación), 1'3 millones de dólares de presupuesto, 4000 dólares por máquina... y todo para sólo 27 minutos de animación interactiva. Sin embargo, las andanzas del buen Dirk en pos de su amada Daphne tuvieron un éxito espectacular, y sentaron las bases para los juegos de animación en laserdisc. Tras recaudar 32 millones de dólares en salones de arcade, la franquicia ***Dragon's Lair*** se convirtió en un apetitoso bocado: ***Space Ace***, una aventura galáctica obra del mismo estudio, se lanzaría el mismo año (1983) con una animación igualmente soberbia e idéntico sistema de control. Los desacuerdos económicos,entre **Bluth** y **Dryer** impidieron, sin embargo, que ***Dragon's Lair 2*** viera la luz hasta el año 91. El éxito de los tres títulos dio origen a una gran cantidad de adaptaciones a consolas y sistemas domésticos. Una empresa canadiense, **Digital Leisure**, ha editado versiones remasterizadas, incluso en Blu-Ray.



2 BEGA'S BATTLE

Infecto título de **Data East** (1983) que utiliza escenas animadas del manga Harmagedon únicamente como fondo y a modo de cutscenes. El juego en sí es un simplísimo shoot'em-up de scroll vertical en el que deberemos maniobrar a un robot hemipléjico que combate contra enemigos absurdos: ladrillacos, angelotes, formas geométricas... En su periplo contra Varga, el alienígena que pretende dominar la Tierra, Bega rescatará a tres amigos, Luna, Jobe y Sony, que le proporcionarán diferentes armas y habilidades. Jugabilidad irrisoria para un título feo con ganas.



3 STAR RIDER

Sin duda uno de los juegos estéticamente más bellos con los que nos hemos topado. ***Star Rider*** es un juego simple de conducción creado por **Computer Creations** y **Williams** en 1984. La mecánica del juego es sencilla: seguir el circuito evitando chocar con los obstáculos y con el resto de participantes (no, no hay opción multijugador, evidentemente). Lo que hace destacable a ***Star Rider*** son sus extravagantes gráficos, una espectacular mezcla vectorial de psicodelia, cubismo y futurismo. Las carreras transcurren en el denominado Cosmodrome, por pistas con nombres de pistas como Cubitania, Stalacta o Hexagonia.



4 ESH'S AURUNMILLA

Este título de nombre impronunciable es obra de **Funai**, los autores del shooter psicodélico ***Interstellar Laser Fantasy*** (también para laserdisc). Editado en 1984, ***Esh's Aurunmilla*** es uno de los más deshonrosos clones de ***Space Ace*** que es, a su vez, una adaptación formal, temática y funcional del clásico ***Dragon's Lair*** a un escenario galáctico. El protagonista, un tal Don Javis, es una especie de zoquete espacial que recorre el cosmos tratando de recuperar a su novia Sindy, la princesa, de las garras del malvado emperador Esh. ¿Les suena? ¿Y si a eso añadimos que el bueno de Don Javis no cuenta más que con una vulgar espada para superar los sucesivos obstáculos? A pesar de copiar el sistema de juego de ***Dragon's Lair***, la calidad de la animación comparada con el título de **Bluth** era tan baja que este título pasó directamente al olvido.

5 ASTRON BELT

Astron Belt estaba destinado a ser el primer videjuego popular en laserdisc (dado que ***Quarter Horse*** pasó casi inadvertido). Sólo el gran éxito de ***Dragon's Lair*** eclipsó las posibilidades de este interesante shoot'em-up vertical que tomaba secuencias de películas de ciencia ficción (como Star Trek II: The Wrath of Khan o Battle Beyond the Stars, una serie B de aventuras espaciales de Roger Corman). Desarrollado por **Sega** en 1983 y licenciado por **Bally Midway** en los EEUU, ***Astron Belt*** sentaba las bases de otra forma de jugabilidad en laserdisc, menos lineal, más basada en la pericia del jugador.





6 US VS THEM

Desarrollado por **Gottlieb / Mylstar** en 1984, ***Us Vs Them*** era un sorprendente matamarcinos obra de **Warren Ellis**, creador también del mítico ***Q-Bert***. El juego rezumaba calidad y humor, poniéndonos a los mandos de unas veloces aeronáves con las que debíamos defender la tierra de una invasión alienígena. Como en ***Astro Belt*** y derivados, la nave y los enemigos eran sprites generados por ordenador, mientras que los fondos eran imagen real. Las fases de scroll vertical se alternaban con otras de scroll horizontal, e incluso era posible girar la nave con un mando de la máquina para atravesar determinados obstáculos. El juego mostraba secuencias intermedias que narraban la invasión alienígena y las reacciones de la población antre los combates aéreos que protagonizábamos. Escenas con malos actores increiblemente entrañables.

7 G.P. WORLD

Sorprende título de conducción desarrollado por **Sega** en 1984. El juego es una especie de Grand Prix, un juego de carreras de Fórmula 1 con la particularidad de que todo, salvo el coche, es imagen real. ***G.P. World*** es interesante porque muesta las posibilidades de un formato que nunca fue aprovechado del todo. Permitía jugar hasta en 3 circuitos distintos y el manejo era, cuando menos, deficiente, pero aunque la deteccion de colisiones es muy primitiva, el juego funciona y resulta sorprendente aún hoy en día la sensación de realidad que ofrecen sus fondos digitalizados.







8 MAD DOG MCCREE

Si incluimos a ***Mad Dog McCree*** en nuestra lista de destacados no es precisamente por su calidad, sino más bien por ser uno de los últimos ejemplos, mucho más reciente que los otros expuestos, de juegos basados en el laserdisc como soporte. El juego es obra de **American Laser Games**, una compañía de Nuevo México especializada en juegos arcade que utilizan pistolas. Sí, sí, como el ***House of the Dead***, o aquel mítico ***Operation Wolf***. Esta tecnología se desarrolló inicialmente como método de entrenamiento para soldados y policías, pero sus posibilidades lúdicas no podían dejar de ser aprovechadas cuando comenzó a despuntar el mercado del software de entretenimiento. ***Mad Dog McGree*** es, por tanto, un shooter de pistola que sólo podía jugarse en máquina de arcade. El juego nos enfrentaba al malvado "Perro Loco", un desarrapado que había encerrado al sheriff local y secuestrado al alcalde y a su hija. Debíamos recorrer el pueblo buscando pistas que nos llevaran a su escondrijo, liquidando a sus secuaces a base de tiro en la jeta. Gozó de cierto éxito en nuestro país, y se le podía encontrar, a principios de los 90, en bastantes salones recreativos. Uno de los últimos juegos laserdisc que se hicieron.

9 BADLANDS

Otro título de 1983, ***Badlands*** suponía el intento de **Konami**, asociada con el desarrollador **Centuri**, por hacerse con una pieza del codiciado pastel de los juegos en laserdisc que ***Dragon's Lair*** había descubierto. Copiando mecánica y desarrollo, el juego es una película de vaqueros de dibujos animados que narra las visicitudes de Buck, un vaquero rubio, blanco y probablemente muy heterosexual, que ve, en la presentación del juego, cómo su mujer y su hijo son vilmente balaseados por unos desalmados cuatreros. Sin recibir explicación ni excusa alguna ante tal acto, Buck decide enfundarse las botas, ponerse doble camiseta y salir a la busca y captura de tan rufianes forajidos. Un argumento, por tanto, muy alejado de la fantasía heroíca, pero igualmente trufado de tópicos, con nuestro héroe recorriendo medio Oeste americano enfrentándose a todo tipo de peligros: osos voraces, bestias del pantano, indios malencarados y, por supuesto, los desalmados pistoleros, a los que irá eliminando sin piedad uno por uno. Sin llegar a las cotas de calidad de la obra de **Don Bluth**, lo cierto es que ***Badlands*** tiene muy buen aspecto, y de hecho tuvo bastante éxito.





10 SUPER DON QUIXOTE

Otra terrible imitación de ***Dragon's Lair***, que seguramente nunca se vio por nuestro país, nos pone en la piel de... ¿lo adivinan? Un héroe rubio, algo torpe, que blande una espada en busca de otra maldita princesa en manos de otro maldito mago maléfico. No esperemos por tanto mucha originalidad en este título. Sí abundantes cotas de humor, quizás involuntario, cuando veamos a nuestro Don Quijote enfrentarse con momias, vampiros, sacerdotisas mayas y, como no, un dragón final. El juego se lanzó como parte de un sistema de cabinas universal de laserdisc. Otros juegos que iban a salir para este sistema, y que murieron antes te nacer, tenían sugerentes títulos como ***Time Slip***, ***Space Dracula*** o ***Circus Circus***.





_TEXTO: JOHN TONES _FOTOS: EUNICE SZPILLMAN

entrevista

¿EL JUEGO MÁS CARO DEL MUNDO

se trata, posiblemente, del juego más famoso y jugado del mundo. Y a partir de ahora, en su encarnación para Megadrive, también del más caro. ¿Cómo llegó a ser el cartucho más deseado de la historia?



TODO NORMAL. Un cartucho de MD aparentemente normal.. Disfrutad de los detalles: el logo de Sega y la monstruosa avalancha de avisos de copyright. Imagen cedida por Mundocombo.com

ORIGINAL Y COPIA. Junto al Tetris de Megadrive, unos cuantos hijos bastardos del juego. Incluida la versión física de una ROM pirata del juego que un despechado ejecutivo de Sega subió a Internet. Imagen cedida por Mundocombo.com

Nos adentramos en la casa de Luc Fons, el envidiado poseedor del rarísimo cartucho de ***Tetris*** de **Megadrive** con cierto temor. Podríamos habernos encontrado, el temor era lógico, con un oscuro coleccionista de rarezas lleno de manías, histérico acerca de su colección y proclive a escupir serpientes por la boca. Nada más lejos de la realidad: su casa, consagrada al almacenaje de videojuegos, está muy lejos de ser una mazmorra. Se sentó con nosotros, jugamos al francamente infecto ***Tetris*** de **Megadrive** y hablamos durante largo rato de coleccionismo, de su web **www.mundocombo.com** y de las penurias que ha sufrido para llegar hasta la posesión más codiciada por cualquier coleccionista de videojuegos. Un cartucho del que sólo existen entre cuatro y ocho en todo el mundo.

P: Háblanos del *Tetris* de Megadrive. ¿Por qué es un cartucho tan codiciado? ¿Qué lo hace especial?

R: La rareza de este ***Tetris*** procede del hecho de que hubo una batalla legal entre **Sega**, **Nintendo** y **Tengen**. Por aquel entonces, el hecho de poseer los derechos de un título como ***Tetris*** podía suponer la victoria en la guerra de las consolas. **Sega**, a través de **Tengen**, comenzó a desarrollar un ***Tetris*** para **MD** al mismo tiempo que **Nintendo** desarrollaba las suyas para sus consolas. En el 89 hubo una serie de demandas y denuncias, en las que se sucedieron declaraciones legales de muy diverso tipo y en las que se llegó a afirmar que la **Famicom** no podía considerarse una consola, sino que era un computador. Se sentenció que los derechos pertenecían a **Nintendo**, no se sabe muy bien por qué se llegó a esta decisión (aunque se sospecha). Así que se ordenó judicialmente a **Sega** que destruyera todos los cartuchos fabricados del juego. Pero la persona que en principio iba a destruirlas se quedó con un número indeterminado de copias, entre cuatro y seis o entre cuatro y ocho, no se sabe bien porque nunca se han visto.

P: ¿Cuántas de ellas están localizadas?

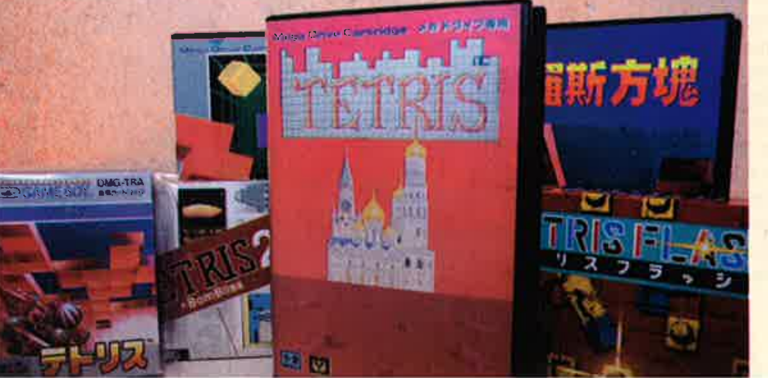
R: Pues está la mía, está la de otro coleccionista japonés que conozco, y luego está otra, que no puedo garantizar que no sea la misma porque se vendió de mano en mano a través de unos foros por unos nueve mil dólares.

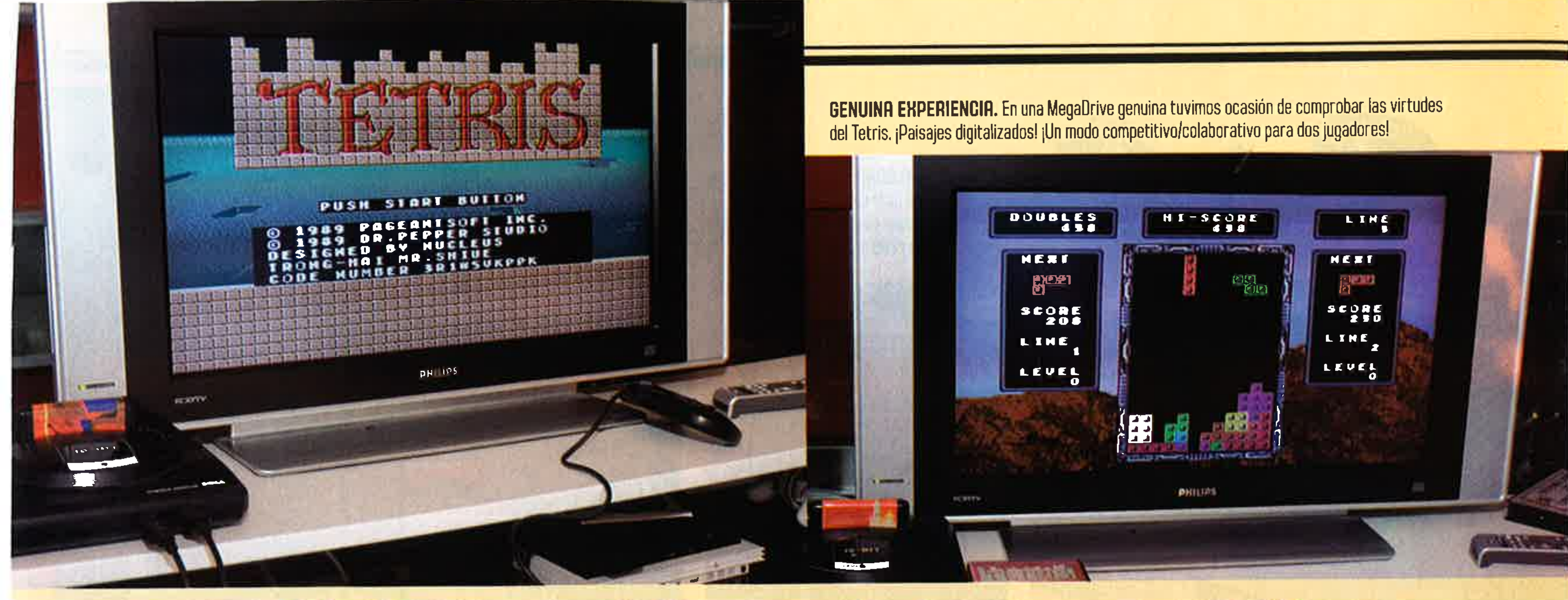
P: Y el resto...

R: El resto debe estar en Japón. El hombre que me lo vendió (que debe ser el coleccionista de rarezas más importante del mundo y al que pillé en horas bajas, y por eso pude hacerme con esta pieza) me asegura que no hay más de seis copias. El motivo por el que todos los coleccionistas se han vuelto locos con este cartucho es porque las batallas legales eran conocidas por todos, pero nunca se había visto el cartucho físico. Se rumoreaba que no se había llegado a publicar y que las dos o tres fotos que circulaban por Internet, de muy mala calidad, eran falsas.

P: La pregunta del millón. ¿Cuánto te ha costado exactamente?

R: 11.000 euros más comisiones de los cuatro intermediarios que han intervenido en la compra. Yo no conozco al poseedor original.





GENUINA EXPERIENCIA. En una MegaDrive genuina tuvimos ocasión de comprobar las virtudes del Tetris. ¡Paisajes digitalizados! ¡Un modo competitivo/colaborativo para dos jugadores!



LUC FONS Y JOHN TONES SE ECHAN EL VICIO MÁS CARO DE TODOS LOS TIEMPOS. POCA BROMA_

La sobria carátula y el manual de instrucciones completan el pack

P: ¿Hay alguna otra rareza relacionada con el *Tetris* que tenga una categoría similar?
R: Había una versión de **Tengen** para **NES** que también se tendría que haber destruido, pero sólo se destruyeron la mitad de los cartuchos. Habrá unas diez o quince mil copias y se vende por algo más de cien euros. No es tan raro.

P: Acláranos la situación de *Nintendo World Championships: Gold Edition.* Teníamos entendido que este era el videojuego más caro del mundo. ¿Es esto cierto?
R: Bueno, de este juego hay 26 unidades. Es un cartucho dorado que se dio a los finalistas y ganadores del concurso de **Nintendo** de ese nombre. Del mismo modo hay una versión gris del cartucho, del que existen 90 unidades. Se dice que este cartucho se vendió por 20.000 dólares, pero en realidad lo que pasó es que se puso a la venta por este precio, y el comprador no llegó a pagar. Así que se puso en subasta, y se vendió por 7.650 dólares. En los últimos años se han vendido dos de estos juegos por subastas virtuales. **GamePro** publicó un listado en el que aparecía esta ***Gold Edition*** como el juego más caro de la historia, y todo el mundo se lo creyó a pies juntillas. De todos modos, este es un mundillo muy complicado, no hay tablas ni listas definitivas, porque muchas veces nos movemos y nos orientamos por rumores.

P: ¿Hay algún otro juego que pudiera competir con el *Tetris* de MD en nivel de rareza?
R: Todos los coleccionistas importantes del mundo parecen coincidir en que el ***Kizuna Encounter*** de **NeoGeo** en su versión PAL es una de las mayores rarezas. Hay un máximo de diez copias en todo el mundo, aunque de momento solo han salido al público seis, y el último ejemplar del que se supo algo se vendió por unos diez mil euros de mano en mano. Piensa que sí que se han vendido videojuegos más caros que este ***Tetris***, pero han sido recreativas como ***Daitona USA***, que es una recreativa, es *hardware*.

P: Pero, ¿dónde están todas estas copias durante tanto tiempo? ¿Almacenes, colecciones privadas...?
R: Bueno, hay un caso significativo que es el ***Circus Lido*** de **PC Engine**. Se creía que sólo existían treinta unidades y se vendía por unos tres mil euros. Pero se descubrió un almacén en el que había un stock enorme de ***Circus Lido***, y el juego pasó a costar cincuenta euros. Es un poco el peligro que se corre con el coleccionismo. Otro caso: no se sabía que existía un juego de ***Los Pitufos*** de **Master System** en su versión francesa, pero un día, en una tienda rusa, apareció una caja con unas cuantas decenas de ejemplares.

P: Y ahora, con el *Tetris* bajo el brazo, ¿hay algún título que estés rastreando?
R: Hay un modelo de **PC Engine** del que solo se hicieron dos copias, llamada **PC Engine Ibino**, y que me gustaría tener, la creó un diseñador de ese nombre. Y luego hay un juego que estoy rastreando, pero que no es un juego acabado, es un prototipo. Es la diferencia con este ***Tetris***, que es un título que









AVISPA DORADA. Una de las mayores rarezas de la colección de Luc: la All Star Power League Gold HuCARD '88. Solo hay 200 en todo el mundo.





LA ESPECTACULAR COLECCIÓN ÍNTEGRA DE JUEGOS DE MEGADRIVE DE LUC OCUPA TODA UNA PARED



MUNDOCOMBO

Luc Fons anda metido actualmente en MundoCombo.com, una web que además de dar soporte al retrogaming, de la misma forma que hacen páginas como www.marcianitos.org, es un site donde se trata el coleccionismo. Este es sólo uno de sus múltiples apartados, aunque esta temática se trata, como es lógico, desde una mentalidad abierta. En realidad, asegura Luc, no es una web propiamente dicha, sino un programa que crea relaciones entre distintos mundos culturales (cine, comic, videojuegos) gracias a la aportación de los visitantes, que relacionan títulos y fenómenos mientras van ganando puntos por sus colaboraciones, como si de un juego de rol on-line se tratase.

estaba a punto de ser distribuído pero fue sacrificado antes.

P: ¿Cuándo comenzaste a coleccionar videojuegos?
R: A nivel fuerte, con conexiones en Japón y demás, hace unos cuatro años. Empecé, como tantos otros, coleccionando **Neo-Geo**, que es la típica consola que muchos no pudimos tener en su día porque costaba una pasta. Pero me regalaron un viaje a Japón y me quedé petrificado con lo que allí había. Allí ves a chavales de quince años que siguen jugando con la primera **GameBoy**. Entras a las tiendas y ves todas las cajitas, y allí vi que había mucho donde escarbar. Hice un contacto en Japón, que es a través del que consigo muchas rarezas. No tiene mucha más historia: buscar, buscar y tener el dinero que hace falta en el momento adecuado.

«A mí me han llegado a cancelar pujas cuando han visto que no era japonés»

P: Me comentabas que los coleccionistas habéis dejado Japón hecho un solar...
R: Sí, yo hace tiempo que no voy, pero otros coleccionistas me han enseñado fotos de cómo está aquello y las tiendas se han quedado vacías. Por ejemplo, no quedan apenas **MSX**. Los tiene todos un coleccionista que los está vendiendo por Internet a precios desorbitados. Hay muchas tiendas occidentales que hacen esto, y por eso en Japón ahora se nos tiene mucha manía: hay tiendas que se niegan a vender a gente occidental, e incluso en los periódicos llegó a decirse que no se vendiera a coleccionistas occidentales. A mí me han llegado a cancelar pujas cuando han visto que no era japonés. A Japón le quedan un par de años de coleccionismo retro.

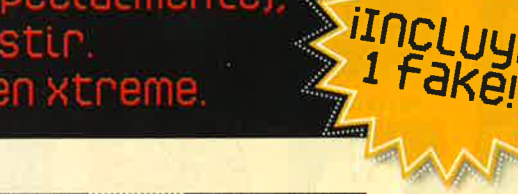
P: Parece un terreno muy abonado para la especulación.
R: Sí, hay demasiada gente que compra lotes enormes y luego revende por el doble o el triple del precio real, aunque esto también es muy relativo, porque a veces estas reventas son a través de subastas, y ahí se paga lo que los compradores estén dispuestos a pagar. La especulación se adapta también al mercado: antes nadie hacía caso en España a los juegos de **Super Nintendo** y ahora se llega a pagar 150 euros por algunos cartuchos. También ahora los precios están más controlados gracias a Internet: las tiendas que tienen precios desorbitados no venden. Quizás lo más criticable sea el caso de tiendas que compran muchas unidades de un juego, como ha pasado con la Edición Coleccionista de ***Halo 3***, para luego revenderlo a un precio mucho mayor.

P: También habrá distintos tipos de coleccionistas...
R: Sí, los completistas y coleccionistas de rarezas somos algunos de los más criticados. La gente nos dice que cómo podemos gastarnos este dinero en artículos que, obviamente, no vamos a jugar. Pero es como el coleccionismo de sellos: si te gastas doce mil euros en un sello, no es para ponerlo en un sobre. En España sobre todo, el coleccionismo tiene que recorrer aún un largo camino de aceptación, para reconocer que tan válido es gastarse un dinero en un coche como en un artículo que a lo mejor tenemos solo cuatro personas en todo el mundo.



10 TETRIS DE CHICHINABO

Tetris falsos (uno de ellos especialmente). Tetris que nunca debieron existir. Los peores Tetris del mundo, en xtreme.

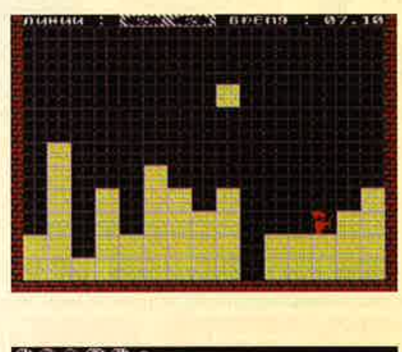


_S.T.A.R.



1 NINTENDO GAME & WATCH

Hete aquí el plan B más previsor que **Nintendo** jamás ha ideado. Mientras **Alexey Pajitnov** se debatía entre dimes y diretes sin saber muy bien si ceder derechos de su ***Tetris*** a **Mirrorsoft** o a **Nintendo**, esta última preparaba -o quizá ya tenía preparada- una versión **G&W** del juego de las piezas cuadradas. La estrategia consistiría en argumentar que sus maquinitas eran eso, maquinitas, que funcionaban sin teclado, cartuchos ni ningún otro dispositivo externo, la madre del cordero en la letra pequeña de los contratos de distribución del ***Tetris***, que si a tí de dejo las versiones arcade, que si al otro le dejo las versiones de ordenador, que si al de más allá las de consolas... Este prototipo -con la leyenda **«Prototype»** habitual en **Nintendo**- se vendió hace unos años en un site de subastas de Japón y el máximo pujador fué **Michael Jackson**, quien siempre se ha declarado un fan absoluto del **Tetris**. «Me encanta toda la estética soviética», dijo en una ocasión.





2 TETRIS - SOKOBAN

Manufactura soviética para **ZX Spectrum**, supervitaminado con **TRD-DOS**, un algo infumable, suela de zapato pura. Técnicamente ni es un ***Tetris*** ni es un ***Sokoban*** pero si lo miramos fríamente, vale, aceptamos ***Tetris-Sokoban*** como animal acuático. Las fichas que caen siempre son piezas cuadradas, caen a su puñetera bola y no las podemos controlar. En la parte inferior manejamos a un bicho de una sola neurona al que podemos mover a derecha e izquierda y, cuando nos dejan, subirlo un peldaño para que vaya empujando piezas. Dantesco.



3 SEX TETRIS

Otra bizarrísima obra soviética para **ZX Spectrum**, enfermiza y pornofestivalera. Las piezas han sido sustituidas por unos manojos de pixels que pretenden ser humanoides hembra en pelota picada. Y sólo hay cuatro siluetas, con especial atención al de la tetona espatarrada. Para darle más jolgorio al asunto -¿de verdad hacía falta?- en la parte izquierda de la pantalla se sucede una animación de apareamiento extraña e incontrolada. Y los marcos, que se supone que deben ser tetillas, se mueven. Sexo sin sentido.



4 TETRILLER

Versión para **Spectrum** de su homónimo de **IBM-DOS**. Un ***Tetris*** en toda regla con un añadido: un hombrecito al que debemos ayudar a escapar, encaramándose sobre las piezas que vamos apilando. De estética más simple que el mecanismo de un chupete, el jueguecillo se hace querer; será que el producto también es soviético y que el lemming se mueve más que un garbanzo seco en la boca de un viejo, lo que nos pone en tensión para evitar que lo aplastemos con las piezas que caen y que nosotros controlamos. Como no te apartes tú...



5 PIPETRIS

Otra mezcolanza de estilos, recurriendo al sufijo -tris de nuevo para justificar -o acaso ocultar- este juego para **Atari ST**, programado con **STOS** y que combina ***Tetris*** con ***Pipedream***. O ***Pipedream*** con ***Tetris***, no estoy seguro.

Dificilísimo de jugar, un desespero. Aún y así, un clásico en el entorno atariano-esetero, lo regalaban en la revista **ST Format** #77 de diciembre de 1993 y como era gratis...

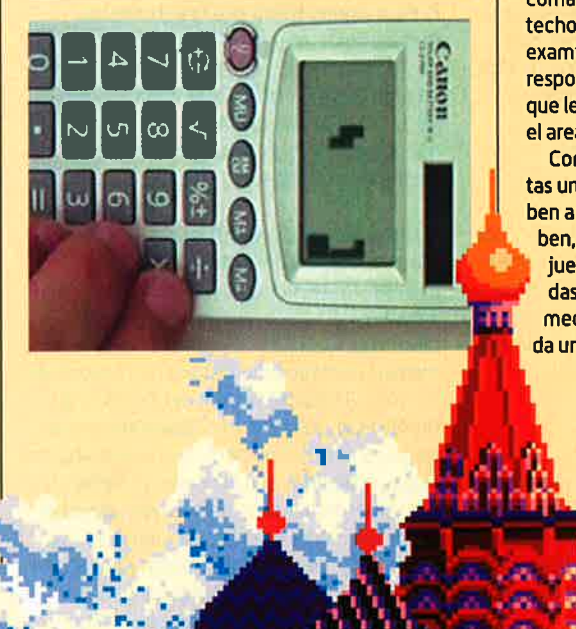
Para desatascar lo que yo te digo.



6 CALCULADORAS CANON

¿Hasta dónde iremos a parar? Conocemos casos de huevos de pascua en máquinas como los **Amiga 500** ó los **Atari Portfolio** que aparecen en combinatorias de teclas. En programas o en sistemas operativos sucedía lo mismo, el **MacOS 7** estaba plagado de petisoserías así. En las calculadoras **Canon** -no en todos los modelos, no se me animen- basta con teclear la cifra 153349 y luego pulsar simultaneamente las teclas de suma y resta para que aparezca el aburrimiento o la pericia del ingeniero que las diseñó en forma de ***Tetris***. Si necesitaban un expiatorio para las notas de sus exámenes de matemáticas, física, cálculo mercantil o de contabilidad, *voilà*, aquí lo tienen, y además se lo pasarán pipa. Por si acaso no las desmonten: si dentro hubiera un **Z80** no lo podría soportar.





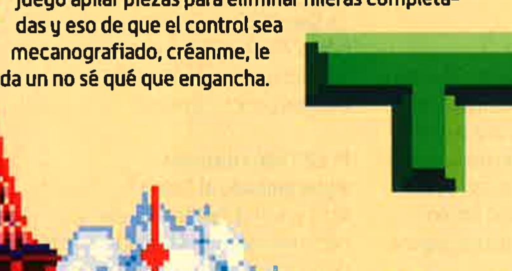




7 DON'T COOK IT UP!

Era inevitable que apareciera en este Top 10. Un ***Tetris*** conversacional y en castellano. ¿Se lo repito? Un ***Tetris*** conversacional y en castellano. Es para **MSX2** o superiores, basado en una idea original de **Stephen Smith** -quien programó una cutre y cachonda versión en BASIC para **Spectrum**- y con subtítulo (***A Detachable Penis Survey***) relativo al grupo musical newyorkino **King Missile** y su tema ***Detachable Penis***. Aquí jugamos como en una conversacional de toda la vida, escribiendo comandos para controlar las fichas que caen el techo. Mover izquierda, bajar, rotar pieza, mirar, examinar, inventario, ayuda... que el programa responde sin problemas, ya sea ejcutando la acción que le hemos ordenado, ya sea respondiéndonos en el area de texto.

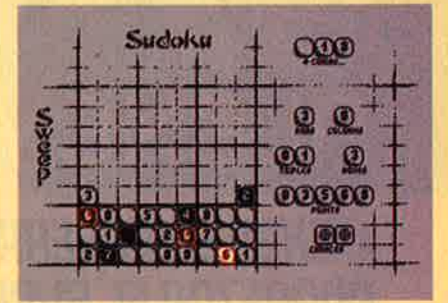
Como en toda conversacional están previstas un gran número de barrabasadas escritas. Prueben a teclear cualquier cosa que se les ocurra, prueben, pero tengan en cuenta que el objetivo del juego apilar piezas para eliminar hileras completadas y eso de que el control sea mecanografiado, créanme, le da un no sé qué que engancha.





8 VECTRIS

Ni **Agustina de Aragón** sería tan tozuda. Cuando no se puede, no se puede; o si no lo sabes hacer, no lo hagas. El ***Tetris*** también existe en forma vectorial para la **Vectrex**, por sus jamones. Se presenta bien y como que promete partiditas interesantes pero enseguida se chafa la ilusión cuando empieza el juego. Mal, muy mal, así no se hace, y posiblemente no se puede hacer porque la **Vectrex** no está diseñada para manejar grupos de vectores tan compactos, y detecciones de concordancias como las de un ***Tetris*** corriente, con pixels. Aquí, el ***Tetris***, con el tema de vectores o programa de flechas, como en el chiste: no veo a los



9 SUDOKU SWEEP

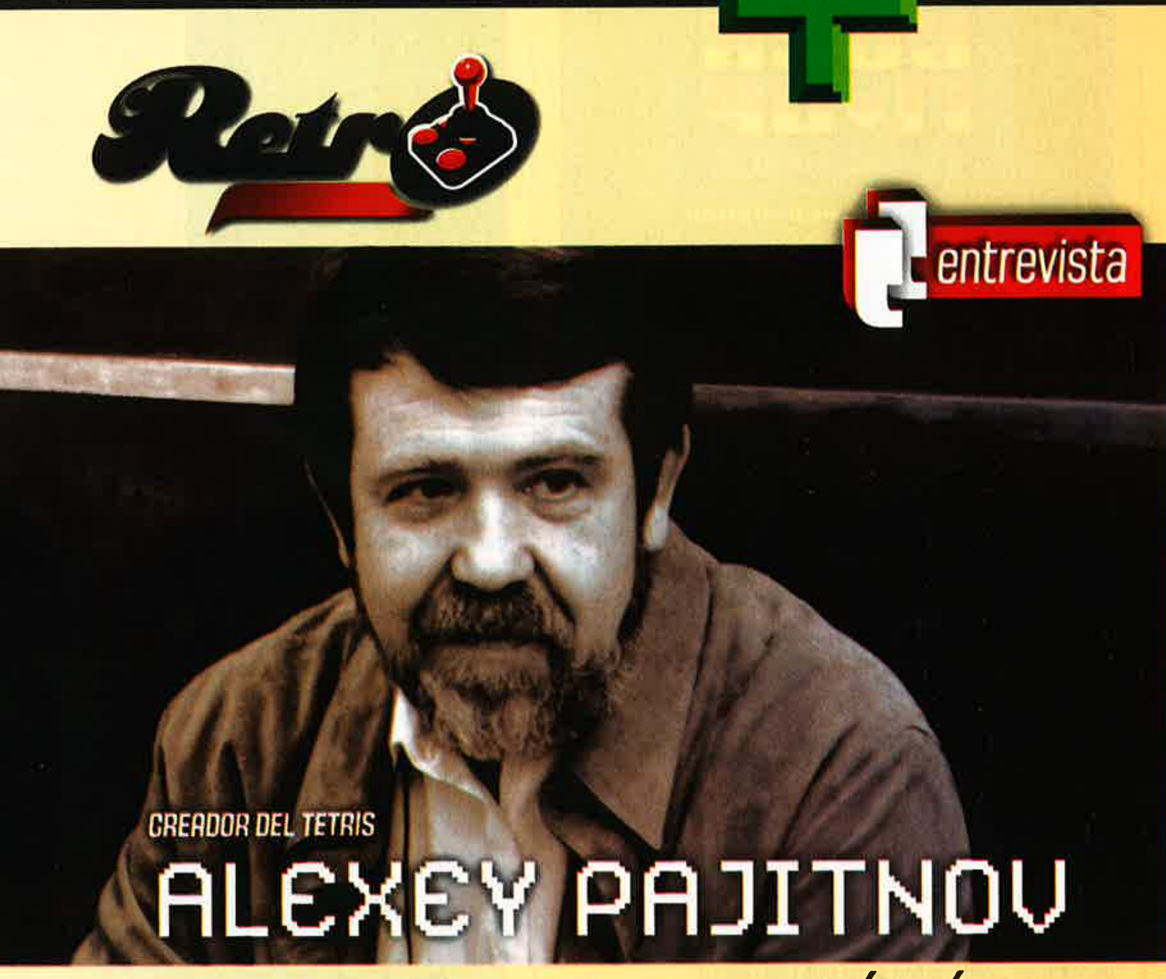
Más fritanga. Tocamos los **Atari 8Bitters** con la unión de, seguramente, los dos juegos que más jugadores eclécticos se han enganchado: ***Tetris*** y ***Sudoku***, dando como resultado, miren por dónde, una especie de ***Columns*** venido a menos. Caen fichas con números y nuestro objetivo es encasquetarlas según el dogma del ***Sudoku***: una única cifra sólo puede colocarse en cada cuadrícula de nueve números y esa misma cifra no debe repetirse ni en vertical ni en horizontal. Sólo apto para mentes inquietas. O aburridas. O algo así.

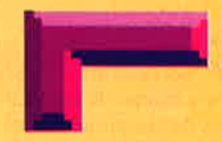


10 RELOJ DE PULSERA

Terminamos como empezamos, con **Nintendo**. Una vez pasado el susto y con el contrato en casa del notario que le permitía incluir el ***Tetris*** junto a la **GameBoy**, poco tardó **Nintendo** en comercializar esta versión auténticamente portátil. La de suspiros y lloros que provocó este cacharrín entre los niños que no tenían dinero para comprarse una **GameBoy**. Y la de afiliados que consiguieron los de la revista **MicroHobby** -¿o era **MicroManía**?- cuando anunciaron que regalaban un reloj de estos con cada suscripción. Mundo cruel.

entrevista





CREADOR DEL TETRIS

ALEXEY PAJITNOV

«TENGO LA ESPERANZA DE QUE ALGÚN DÍA APAREZCA EL SUCESOR DEL TETRIS»_ _S.T.A.R.

Nos enteramos de que **Alexey Pajitnov**, el creador del que quizás es el videojuego más importante de todos los tiempos, el ***Tetris***, estaría en nuestro país para dar una conferencia en la Universidad Autónoma de Barcelona. Y pensamos: ¿por qué no nos pasamos por allí y le hacemos unas cuantas preguntas impertinentes? Pues venga, vamos a charlar un rato con el de la barba

P: Tardó tres semanas en programar el *Tetris*...
R: Sí, 27Kb's de código en un **Electronika-60** con disqueteras de 8 pulgadas. La parte más dura fue terminarlo, porque una vez el programa principal estaba hecho me pasaba más tiempo jugando que pensando en cómo terminarlo, me engañaba a mí mismo diciéndome que lo estaba probando cuando jugaba.

P: Más duro debió ser ceder los derechos de su obra a las autoridades soviéticas y no poder cobrar ni un solo rublo.
R: Fué decisión mía el ceder los derechos del ***Tetris*** por diez años al Estado. En algún momento la situación se hizo muy complicada por los temas de licencias, cesiones, publicación, permisos... no parecía que la cosa fuera a solucionarse en poco tiempo. Entendí que debía tomar una decisión, aceptar el riesgo para encontrar un equilibrio. Podía pasarme el resto de mi vida luchando por mis derechos, e incluso haber terminado en prisión. Estoy convencido de que tomé la decisión correcta: firmé un papel cediendo los derechos a las autoridades de la Unión Soviética por 10 años, a mi Universidad para ser más exactos.

P: A partir de entonces aparecieron infinidad de versiones del juego. ¿Cual le gusta más?
R: Ante todo me gusta mi propia versión, por supuesto [risas]. Me gusta mucho la versión de **GameBoy**, es la que se acerca más al concepto original. También me gusta mucho la versión *on-line* de **Xbox 360**, que es a la que más juego actualmente.

P: ¿25 años después sigue jugando al *Tetris*?
R: Sí, juego al ***Tetris*** cada día. Una media hora, habitualmente. La verdad es que forma parte de mi trabajo, he de aprobar la mayoría de versiones que se hacen del juego para distintas plataformas, y es un trabajo que me encanta.

«Juego al Tetris una media hora al día habitualmente. La verdad es que forma parte de mi trabajo»

P: ¿Qué tipo de videjuegos prefiere, aparte del propio *Tetris*?
R: Pruebo todos los juegos tipo *puzzle* o de rompecabezas que encuentro. También he jugado mucho al ***Civilization*** y al ***World of Warcraft*** y he de reconocer que me lo he pasado muy bien.

P: Sobre las nuevas consolas y sus juegos ¿qué opinión tiene?
R: Me parece muy positivo que haya una dura competencia de mercado entre **Microsoft**, **Sony** y **Nintendo**. Eso provoca que las tres intenten desarrollar cada vez mejores productos, y eso acaba siendo beneficioso para todos.

P: ¿Y juega mucho a juegos actuales o prefiere productos más antiguos?
R: He de decir que juego mucho, sobretodo a juegos de la **Xbox 360**, pero prefiero ver como los juega mi hijo, así los entiendo mejor

P: Entonces conocerá juegos tipo *Lumines*, de Tetsuya Mizuguchi.
R: Sí, los conozco. De hecho, probé durante unos cuantos días el ***Lumines***. Sí, me pasé los primeros niveles. Me gustó al principio, es un buen juego pero, bueno, al final dejé de jugar con él.

P: Pero alguno habrá que le entusiasme.
R: Hace poco he completado un Cubo de Rubik de 5x5x5, que es complicadísimo, un gran desafío, nada que ver con el normal de 3x3x3, que es muy fácil. Son juegos que aunque tengan veinte años siguen siendo interesantes.

P: Quizá haya visto usted en algún juego al sucesor del *Tetris*...
R: Desafortunadamente no puedo nombrar ninguno. Ha habido muchos que han intentado repetir el estilo del ***Tetris*** de alguna manera, pero ninguno de ellos ha conseguido alcanzar el éxito. El secreto del ***Tetris*** es la simplicidad. Juegos como ***BlockOut***, que es un juego muy bueno pero que no acababa de cuajar, o ***Welltris***, que era como el ***Tetris*** en tres dimensiones pero demasiado complejo para jugar. Sobre otro tipo de juegos, los hay que son suficientemente buenos pero no puedo decir que lo sean tanto como para poder afirmar que sean la base de un sucesor del ***Tetris***. No he visto ninguno así todavía pero tengo la esperanza de que aparezca algún día un juego que pueda considerarse heredero del ***Tetris***.

P: Déjeme que le pregunte algo que nos intriga: ¿se liga mucho siendo el creador del *Tetris*?
R: No, la verdad es que no, gracias por preguntar [risas].

CONSÍGUELO...

POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:

GAME-CentroMAIL.
C./Virgilio 9.
Ciudad de la Imagen
Pozuelo de Alarcón.
28223 Madrid.

En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

EN TU TIENDA

Dirígete con este cupón a tu tienda **GAME-CentroMAIL** más cercana.

Para más información llama al **902 17 18 19.**

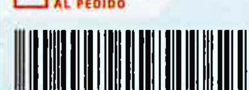


DESCUENTO DE 5€ AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

PS3	PS3	PSP	WII	XBOX 360
				
PVP RECOMENDADO 69,95 €	PVP RECOMENDADO 69,95 €	PVP RECOMENDADO 49,95 €	PVP RECOMENDADO 49,95 €	PVP RECOMENDADO 64,95 €
SÓLO PARA xtreme 64,95 €	SÓLO PARA xtreme 64,95 €	SÓLO PARA xtreme 44,95 €	SÓLO PARA xtreme 44,95 €	SÓLO PARA xtreme 59,95 €

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

THE CLUB	DEVIL MAY CRY 4	SOCOM TACTICAL STRIKE + HEADSET	DONKEY KONG JET RACE	KINGDOM UNDER FIRE CIRCLE OF DOOM
☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO
				



NOMBRE ______ APELLIDOS ______
DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______
POBLACIÓN ______ CIUDAD ______ CÓDIGO POSTAL ______
TELÉFONO ______ NIF ______ EMAIL ______

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 29 DE FEBRERO DE 2008










Este rincón de retro se nutre de juegos de la cripta, pero también podría ser «el baile de los malditos». Rebuscamos en el fondo de nuestros archivos para traeros los juegos que nadie conoce, las historias que se cuentan entre susurros en la industria. Pasad, pasad... bajo vuestra propia responsabilidad.

_MR WINTERS

PREHISTORIC ISLE IN 1930

LOS DINOSAURIOS MOLAN. LOS AVIONES DE COMBATE, SOBRETODO LOS ANTIGUOS, MOLAN. CONTRIBUIR A LA EXTINCIÓN DE LA FAUNA PREHISTÓRICA A BORDO DEL BIPLANO CHUSQUERO DEL BARÓN ROJO... MOLA MUCHÍSIMO. IDEAS GENIALES QUE FUERON ATADAS CON MAESTRÍA EN UNO DE LOS SHOOT'EM-UPS MÁS EXÓTICOS DE SNK.





GAMBAS Y GAMBONES La extraordinariamente bizarra fase submarina. A la derecha, el *final boss* de la misma, un auténtico «monstruo de 500 pesetas», por ser esa la cantidad de créditos necesarios para pasárselo.

De todos los clones y derivados de *Gradius*, sin duda uno de los más extravagantes, locos y divertidos (y difíciles) es este ***Genshi Tou*** 1930 que **SNK** colocó en los arcades de medio mundo en 1989, tiempos anteriores a la versión doméstica de la enorme **NeoGeo**. Todo el potencial gráfico y sonoro de aquella plataforma extraordinaria se puso al servicio de esta fantasía anti-evolucionista que nos colocaba a los mandos de un biplano decimonónico con el único propósito de matar... ¡dinosaurios gigantes! Como en un sueño húmedo de **Michael Crichton**, el juego nos plantea una peliaguda situación: una isla en las Bermudas está plagada de dinosaurios que se dedican a masacrar cuanto avión pasa por allí. Sí, amigos, el famoso mito del Triángulo de las Bermudas quedaba, así, por fin explicado.

¿Cómo llegaron los dinosaurios a tal lugar? ¿Por qué conviven con trogloditas, si el hombre apareció sobre la tierra mucho después de la extinción de los grandes saurios? Nada de esto tiene la menor importancia cuando se le plantea al jugador la ocasión de masacrar a sangre y fuego una tierra poblada de diplodocus, tiranosaurios y todo tipo de extrañas criaturas salidas de la versión alucinógena y desquiciada de un libro de paleontología. Y todo ello a bordo de un biplano de combate como los que surcaban los cielos de Europa durante la Primera Guerra Mundial. ¿Fantasía *steampunk*? ¿Guiño a *La Isla del Doctor Moreau*»? Lo único seguro es que ambos elementos temáticos encajaban a la perfección y creaban un marco formal de lo más atractivo para plantear un matamarcianos verdaderamente resultón.

Dinosaurios que explotan

Ya metidos en harina, ***Prehistoric Isle*** se revela como un *shoot'em-up* de scroll horizontal bastante ortodoxo. Tres vidas por crédito, una nave que irá ganando en potencia a medida que recoja los convenientes *power ups* y una pantalla absolutamente plagada de nubes de enemigos. El gran tamaño de escenografía y bicharracos, que apenás dejaban espacio para maniobrar nuestra lenta aeronave, unido a la poca potencia de disparo inicial de nuestro avión, hacía de ***Prehistoric Isle*** uno de los matamarcianos más difíciles que recordamos. Al frenético machacar botones intrínseco al género se unía el ejercicio auténticamente gimnástico de alimentar sin cesar la máquina recreativa con monedas de veinticinco pesetas si es que queríamos progresar más allá de las primeras fases. Algo poco recomendable, por otra parte, dado que la belleza plástica del principio se desvanecía a medida que nos acercábamos al final del juego y la creciente dificultad, que alcanzaba extremos absurdos, amenazaba en ocasiones con eliminar todo atisbo de diversión en la experiencia genocida.

Además, el juego practicaba una economía de recursos algo vergonzosa (comprensible si tenemos en cuenta el año de desarrollo) reciclando sin misercordia sonidos y modelos: así, el primer *final boss*, un *braquiosaurio* de cuello extensible, será reciclado en una posterior (y muy, muy extraña) fase submarina en forma de mini-*final bosses*. El dolor de brazo estaba, en cualquier caso, garantizado.

Arrojad la bomba... acabad con todos

A pesar de sus defectos, ***Genshi Tou*** destacó en su momento por su alta calidad técnica: muchos *final bosses* contaban con varias partes móviles, algo poco habitual en la época, cuando lo frecuente es que el inmenso enemigo de final de fase fuese, básicamente, un mazacote estático que nos arrojase incontables ráfagas de disparos hasta llenar por completo la pantalla (lo que en los salones de la época merecía la popular expresión «*¡cómo caga!*»). Los efectos de sonido, por su parte, exprimían al máximo las posibilidades del chip **Z80** de la **Neo Geo**, dando lugar a una memorable coreografía de bramidos, croares y escalofriantes chillidos prehistóricos que nos acompañaba durante toda la matanza prehistórica. También es destacable la música, de lo más

La ocasión de masacrar a sangre y fuego una tierra poblada de todo tipo de extrañas criaturas







GENSHI-TOU (1999)

Desarrollada por Yumekobo diez años después de la primera parte, ***Prehistoric Isle 2*** continuaba la masacre paleolítica a bordo de dos recios helicópteros. Gráficos y SFX muy mejorados que no llegaron, desgraciadamente, a la versión casera de la Neo Geo (AES), apareciendo sólo como arcade.









PAJARRACA MOSQUEADA Para la mayoría de redactores de videojuegos, una visión muy común cualquier sábado noche...







pegadiza, que alterna secuencias de histeria matamarcianos con otros de auténtica melancolía, como si nuestro sufrido piloto se plantease, en los brevísimos momentos de calma que el juego tiene, la moralidad o utilidad de su actividad destructora.

A pesar de su calidad gráfica y de lo vistoso de sus enemigos y escenarios, el juego no está exento de un humor, posiblemente, involuntario. Por ejemplo, ***Prehistoric Isle*** parece regodearse en esa cómica ley no escrita de los videojuegos que dicta que todo aquello sobre lo que disparemos explotará en un momento u otro: vehículos, edificios... pero también bidones, sillas, cajas y, sí, por qué no, incluso dinosaurios. Así, los lagartos gigantes de ***Prehistoric Isle*** estallan al morir como si estuviesen rellenos de combustible. Explosiones imposibles de fuego, sangre y simpáticos huesecillos con las que sembraremos la isla misteriosa. ¡Inquietante! Además, los enemigos rozan en ocasiones lo absurdo, pues junto a los dinosaurios más clásicos deberemos enfrentarnos a todo tipo de seres extraños salidos de la imaginación enferma de los desarrolladores de **SNK**, posiblemente bien empapados en cuentos de terror japonés y pesadillas *muzane*: así, nos toparemos con insectos gigantes de formas absurdas, centollos voladores, gusanacos asesinos... y la muy destacable presencia de una especie de trogloditas barbudos que, a base de prodigios saltos, tratarán de aferrarse a las alas de nuestro biplano para estrellarnos contra el suelo. Exterminadlos sin piedad, exterminadlos a todos, pues lo que ***Prehistoric Isle*** ofrece es la posibilidad de viajar a una dimensión paralela, a un mundo fantástico poblado de seres éxoticos... la posibilidad de viajar hasta allí... conocerlos... ¡y matarlos!



¿RIGOR CIENTÍFICO? LOS FINAL BOSSES MOSTRABAN DETALLES COMO EL PESO Y LA ALTURA. ELLO NO IMPEDÍA LA APARICIÓN DE CRIATURAS ABSURDAS, COMO ESTE «DINOSAURIO DESCONOCIDO»



El testículo volador accesorio

Por último, sólo queda rendir homenaje al pequeño accesorio bélico que nos proporcionará mayor potencia de fuego durante la mayor parte de nuestro viaje: una bolita negra que podremos colocar alrededor de nuestro avión en ocho posiciones distinas. Su buen uso es una de las bazas más importantes en la jugabilidad de este título, así como en la de muchos otros *shoot'em-ups* que emplearon idéntico recurso. Tal es el caso de otros arcades como el notable *Boogie Wings*, así como el mítico *R-Type*, que en sus sucesivas versiones fue dando cada vez más importancia al uso de dicho elemento.





BARBUDOS SALTARINES ANTECESORES DE LOS REDACTORES DE XTREME EN ACCIÓN



PLAYER 1
(NICK)



CPU
(JOE)

COMBAT SCHOOL

Conocido como *Boot Camp* en EE.UU., esta actualización de **Konami** de su propio *Track & Field* arrasó en arcades, pero sobre todo en sus encarnaciones domésticas para los sistemas más populares de la época, donde se convirtió en un revientajoysticks de mucho cuidado. La agradecida variedad de sus fases, que combinaba mecánicas de disparo y habilidad con genuinos generadores de flato como las secuencias de carreras o el merecidamente recordado intermedio en forma de esforzado pulso, le ha reservado un peculiar puesto de honor entre los pseudosimuladores olímpicos de los ochenta.



PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_



EL PARAISO DE LOS STUNTMEN
CON UN ESCENARIO SEMBRADO DE EXPLOSIVOS, LOS ENEMIGOS PASARÁN SUS ÚLTIMOS MOMENTOS VOLANDO_





BLACK

PS2 XBOX

_CHAIKO





_PLATAFORMA
PS2, XBOX
_AÑO 2006
_COMPAÑÍA EA
_DESARROLLADOR
CRITERION GAMES
_GÉNERO
DEMOLICIÓN A TIROS

UNA MIRADA HACIA EL PASADO EN UN GÉNERO SOBRESATURADO Y CON SERIOS PROBLEMAS DE IDENTIDAD RESULTA SER UNO DE LOS JUEGOS MÁS DIVERTIDOS DE LA DÉCADA

Apetito por la destrucción, como decían aquellos, es lo que despierta ***Black*** a los dos segundos de pulsar el botón de *start*. A veces para hacer bien las cosas basta con echar una mirada atrás: ¿qué es lo que hizo grande a un género? ¿qué nos enamoró de él en primera instancia? **Criterion**, los padres de ese monumento a la cacharrería que es la saga **Burnout**, dieron con la clave de los *first person shooter* primigenios: sencillez, velocidad, e inmediatez. Y, aunque crear un juego con el espíritu de **Doom** en pleno **2006** pudiese parecer un paso atrás, lo cierto es que dieron en la diana. Y la destrozaron. **Criterion** se carga la tradición de años de desarrollo de un género que tiende a complicar las cosas con resultados desiguales. Así nace ***Black***, un juego con una pretensión realmente osada: divertir sin más complicaciones que el propio nivel de dificultad del juego.

En ***Black*** lo único que hay que hacer es avanzar y disparar y admirar como todo cae en pedazos a nuestro paso. Como pequeño subterfugio, en un vago intento de dotar de profundidad al juego, **Criterion** nos obliga a explorar los escenarios en busca de planos, armas ocultas, y documentos secretos, objetivos que en los niveles más altos de dificultad son esenciales para completar el nivel, pero que tampoco suponen un quebradero de cabeza: por lo general no están realmente ocultos, sino bien a la vista en las mismas habitaciones que registramos con ansia en busca de más munición o de un botiquin salvador. En el caso de objetivos a destruir, como ordenadores portátiles, es probable que estallen sin que nos demos cuenta en medio de la refriega, dada la abundancia de explosiones. La recompensa por hacer bien nuestro trabajo es la única posible: armas con munición infinita. ***Black*** es, ante todo, poder y destrucción. Una suma que da como resultado diversión sin límites.

Black tiene claras sus principales virtudes: un ritmo de juego vertiginoso, en el que las pausas están contadas y siempre dan lugar a otro tiroteo más alocado que el anterior, saltándose las convenciones del género en los últimos años: busca la llave, activa la energía del puente, resuelve el *puzzle*, vuelve sobre tus pasos... No hay botones de acción contextual, ni tan siquiera un botón de salto o movimientos complejos como asomarse por una esquina. Su otra gran virtud es la sensación de poder que transmite al jugador con cada una de sus armas:



CRITERION GAMES

Criterion tal vez sea la compañía de videojuegos más honesta que pueda encontrarse un jugador: adoran la acción desenfrenada, y aplican hasta sus últimas consecuencias esa filosofía a sus juegos, que en cuanto a diversión son justo lo contrario a una aventura gráfica cooperativa. Utilizando la tecnología Renderware creada por ellos mismos, han dado vida al alocado universo de la saga *Burnout*, un canto de amor a la velocidad sin límites y a la destrucción de cacharros carísimos, consiguiendo que resulte hermoso del mismo modo que ***Black*** convierte cada explosión en algo digno de verse. Su próximo juego será ***Black 2***.













con un modelado impresionante, contundentes animaciones de recarga y disparo, retrocesos incontrolables y cadencias de disparo supersónicas. Por no hablar de la nada realista capacidad del cargador de la mayoría de armas,:el aspecto visual y funcional de las armas trabaja siempre en beneficio del espectáculo.

El aspecto más celebrado del juego tal vez sean las explosiones y la interactividad con los escenarios: si algo es de color rojo, es probable que explote al dispararle (una caja, un barril, una tubería de gas, un gigantesco depósito de combustible). Si el enemigo se cubre detrás de algo, probablemente ese algo se destruya si le disparas. Si hay un vehículo intacto, es muy posible que puedas hacerlo estallar arrasando así todo lo que tenga cerca. Esto da lugar a unas secuencias de destrucción inenarrables, con enemigos volando por los aires, cristales partiéndose casi con musicalidad, chispas de todo tipo y paredes cayéndose a trozos, consiguiendo que los escenarios resulten irreconocibles tras nuestro paso. ***Black*** tiene un aspecto gráfico impresionante, y por una vez no se trata de un mero adorno o una demostración técnica, sino que cumple una clara función de inmersión para el jugador. Todo esto tiene su origen en el cine de acción más espectacular, con momentos que están casi coreografiados para replicar a los inmortales héroes de acción de los ochenta.

A esto se une una IA más que decente tanto de enemigos como de los ocasionales compañeros de batalla, y una narración más que correcta a base de secuencias de video que bien podría haber rodado **Tony Scott** tras un fin de semana especialmente revuelto, mientras los propios niveles hacen las veces de *flashback* monumental. El juego no es totalmente perfecto en ninguno de sus aspectos: gráficamente cojea en ciertos detalles (agua, texturas, poca variedad en los enemigos...), y en lo jugable podría refinarse (a nuestro avatar no le vendría mal la posibilidad de correr, sin traicionar la filosofía del juego). Pero, en una visión de conjunto, ***Black*** supone todo un logro dentro del género: un *first person shooter* que pretendía divertir y apabullar. Y lo consiguió.

BLACK JUSTIFICA POR SÍ SOLO LA EXISTENCIA DEL CINE DE ACCIÓN Y DE LA INDUSTRIA ARMAMENTÍSTICA



EL BASURERO
La peor ponzoña de nuestras colecciones

PIT FIGHTER

HOMENAJEANDO A NUESTRA EXTINTA Y LEGENDARIA HERMANA BASTARDA MEGASEGA, RECUPERAMOS UNA DE SUS SECCIONES MÁS CELEBRADAS.

Auténtica boñiga digitalizada que impregnaba de cutrez cuanto salón de arcade tenía la desgracia de acogerla entre su elenco recreativo, finalmente adaptada (¡horror!), a **SNES** y **Megadrive**. El juego mezclaba la estructura del juego de lucha tradicional con las formas (y simpleza) del *brawler* o *beat'em-up* clásico. La posibilidad de moverse en vertical no camuflaba la pobreza técnica de sus limitados movimientos, con pobrísimas animaciones que convertían a los luchadores en violentos hemipléjicos de espasmódicos golpes y saltitos estáticos como auténticas ranas con mallas. El *ring* de combate estaba delimitado por una muchedumbre violenta y posiblemente drogadicta que no dudaba en agredirnos si nos acercábamos. La economía de recursos era total, reciclando modelos de forma intensiva (diferenciables por el color de sus pantalones) y recurriendo para la jarana ambiental a un cortísimo *loop* sonoro que, unido a unas musiquillas minusválidas y unos efectos sonoros que parecían pedos sampleados, sumía al jugador, ya aturdido por la zafiedad de los controles, en una experiencia hipnótica de fealdad, mallas sudadas, cardados y horror.



GLOBAL
1,6

_GÉNERO **LUCHA ANAL**
_PAÍS **ESTADOS UNIDOS**
_COMPAÑÍA **ATARI**
_DESARROLLADOR **TENGEN**

TOPS

xtreme

01 **SUPER MARIO GALAXY** (NINTENDO) WII
02 **CALL OF DUTY 4: MW** (ACTIVISION) PS3/XB360
03 **BURNOUT PARADISE** (ELECTRONIC ARTS) PS3/XBOX 360
04 **ASSASSIN'S CREED** (UBI SOFT) PS3/XBOX 360
05 **DEVIL MAY CRY 4** (CAPCOM) XBOX 360 / PS3
06 **HALO 3** (MICROSOFT) XBOX 360
07 **THE ORANGE BOX** (ELECTRONIC ARTS) PS3/XBOX 360
08 **MASS EFFECT** (MICROSOFT) XBOX 360
09 **RATCHET & CLANK: AHLD** (SONY C.E.) PS3
10 **FF XII: REVENANT WINGS** (SQUARE ENIX) NINTENDO DS

GAME

PLAYSTATION 3

01 UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
02 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
03 ASSASSIN'S CREED
04 NEED FOR SPEED: PRO STREET
05 WWE SMACKDOWN! VS RAW 2008

XBOX 360

01 PROJECT GOTHAM RACING 4
02 HALO 3
03 ASSASSIN'S CREED
04 BLUE DRAGON
05 ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

WII

01 WII PLAY + WII REMOTE
02 BIG BRAIN ACADEMY
03 LINK'S CROSSBOW TRAINING + ZAPPER
04 MARIO PARTY 8
05 GHOST SQUAD

PSP

01 WWE SMACKDOWN VS RAW 2008
02 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES (PLATINUM)
03 TEKKEN DARK RESURRECTION (PLATINUM)
04 FIFA 08
05 LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO

PLAYSTATION 2

01 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
02 WWE SMACKDOWN VS RAW 2008
03 GRAN TURISMO 4 (PLATINUM)
04 GOD OF WAR II
05 COMMANDOS STRIKE FORCE

NINTENDO DS

01 MÁS BRAIN TRAINING
02 NEW SUPER MARIO BROS.
03 BRAIN TRAINING
04 PRACTICE ENGLISH! FACE EVERY DAY SITUATIONS
05 THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO ETERNAL SONATA

Guillermo Martín de San Pablo Pecci (MADRID)
Juan Romero Bandera (MÁLAGA)
Mercedes Fernández Santos (MÁLAGA)
Iván Vinagre Pérez (TARRAGONA)
Manuel Álvarez Vázquez (BALEARES)
Sergio Martínez García (MURCIA)
Ignacio Berzal Municio (BARCELONA)
Daniel Celada Díaz (MADRID)
Israel Pérez Luque (MADRID)
Antonio de Velasco García (MADRID)
Víctor Álvarez Muñoz (MADRID)
Mª Sacramento Jimeno Gil (VALENCIA)
Jesús M. Pérez Paz (A CORUÑA)
Alba Romero Fernández (MÁLAGA)
Manuel Trabajo Carrillo (SEVILLA)
Lourdes Benítez Cros (TARRAGONA)
Carlos Rodríguez Bollaín (CANTABRIA)
Luis Hernández Argüelles (ASTURIAS)
Oriol Soler Bosch (GERONA)
Ángel L. Jiménez Fernández (MÁLAGA)

CONCURSO PLAYGROUND

Mónica Suárez Barral (TARRAGONA)
Juan Fco. Cruz Gallego (SEVILLA)
Laura Tapia Navarro (BARCELONA)
Luis Otero Gaviño (CÁDIZ)
Luis M. Díaz Blanco (MADRID)
Alberto Cuadrado Mulero (BARCELONA)
José L. Lahiguera Moraga (VALENCIA)
Javier López Pérez (BARCELONA)
Juan Blas Liébana Nieto (BARCELONA)
Jordi Tárrega Torrent (BARCELONA)



NO TE PIERDAS EL NÚMERO
DE FEBRERO
TODA LA INFORMACIÓN PARA PS3, PS2 Y PSP
3 GUÍAS COMPLETAS Y TRUCOS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PLAYSTATION 3
PlayStation.2
PSP PlayStation Portable
PLAYSTATION 3
PlayStation®
Revista Oficial - España
¡Vota! Los MEJORES JUEGOS de 2007
Y GANA FABULOSOS PREMIOS
SOLO 2'95 € REVISTA + GUÍAS
¡YA EN TU QUIOSCO!
¡EXCLUSIVA!
VIKING
BATTLE FOR ASGARD
¡EL JUEGO MÁS BRU
40 BLU-RAY IMPRESCINDIBLES
Tus películas favoritas en alta definición
REPORTAJE ESPECIAL
TOMB RAIDER UNDERWORLD
¡LARA SE ESTRENA EN PS3!
A EXAMEN:
TODOS LOS TÍTULOS MULTIJUGADOR ON-
UNREAL TOURNAMENT - BURNOUT PARADISE - THE CLUB
LA CONSPIRACIÓN BOURNE - FIFA STREET 3 - TUROK - LOST PL
LOS MEJORES TRUCOS DE PS3
3 GUÍAS COMPLETAS
APRENDE TODAS LAS ARTES PARA SER UN BUEN ESPÍA
DESCUBRE CÓMO COMPLETAR LOS 6 EPISODIOS DEL JUEGO
ESTRATEGIAS PARA ELIMINAR A LOS JEFES FINALES
Syphon Filter
LOGAN'S SHADOW
WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2008
DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3
32 PÁGINAS
PS3
PS2
PSP
GRUPO ZETA
EXPO ZARAGOZA 2008



LOST ODYSSEY
1.000 años de recuerdos perdidos. Es momento de descubrirlos.
Del afamado creador de Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, llega una revolucionaria experiencia RPG, rica en profundidad, emoción y con toda la intensidad de un juego cinemático. En una época que ha dominado el poder oscuro de la magia, eres el misterioso e inmortal Kaim, embarcado en una odisea para recuperar 1.000 años de recuerdos perdidos. Descubre un pasado impregnado de amor, traición y guerra que desvelará el camino para reclamar tu vida y rescatar el mundo.
16+
www.pegi.info
Subtítulos en Castellano.
Sólo en Xbox 360.
xbox.com/lostodyssey
MISTWALKER
feel plus
Microsoft game studios
0
250
500
750
1000 YRS
Jump in.
XBOX 360 LIVE